

AÇÃO COMECE 96 ARRASANDO GAMES

CORRIDA

Ridge Racer 2 (Playstation)
IndyCar Racing 2 (PC)
Kawasaki (SNES)

AÇÃO/AVENTURA

Cool Spot 2 (Mega)
Izzy's Quest (Mega)
Gex (Playstation)
Loaded (Playstation)

TIRO

Revolution X (SNES/Mega)

ESPACIAL

Darius Gaiden (Saturno)
Viewpoint (Playstation)

ESTRATÉGIA

Syndicate (SNES)
Blackthorne (32X)
Alone In the Dark 2 (3DO)

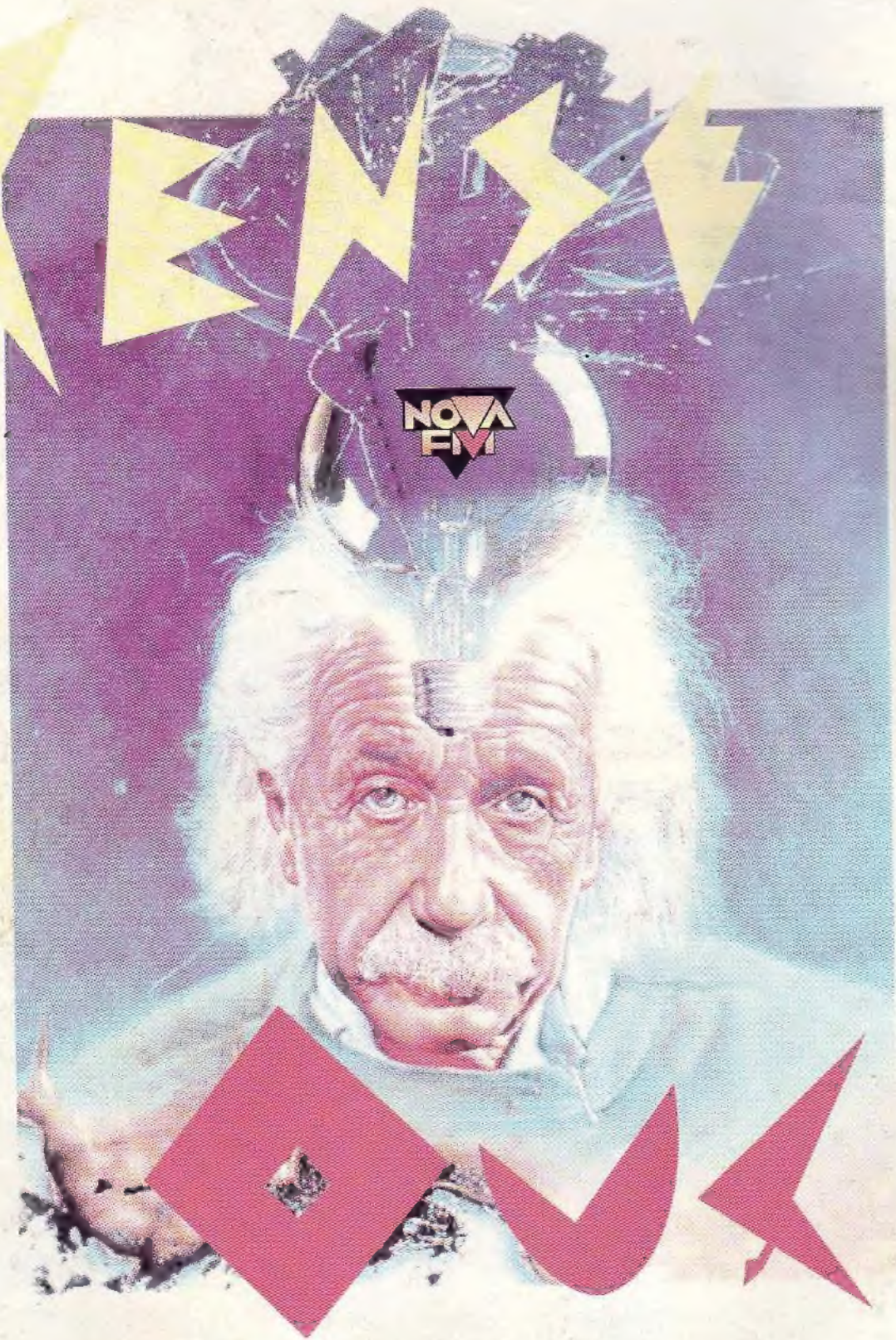
SNES

ESTRACALHAMOS OS PRIMEIROS MUNDOS DE

Donkey Kong 2

ISSN 0104-1630/96 R\$4,00





A NOVA TOCA O QUE VOCÊ QUER



x-salada 6 e 7

Toques sobre tecnologia
ACM, MK3 em PCs e outras
mumunhas

shots 4 e 5

Magic Cards, uma nova
mania em jogos

dicas 8 a 11

Especial Donkey Kong Country 2 -
Diddy's Kong Quest (SNES) 8 a 11
Astal (Saturno) 12
Ball Z: The Director's Cut (3DO) 12
Comix Zone (Mega) 13
Cybernator (SNES) 13
Fatal Fury 3 (Neo Geo) 12
Spiderman & Venom - Separation Anxiety
(SNES) 13
Vectorman (Mega) 12

debulhados 14 a 33

Kaitei Daisensou (Saturno) 14
Darius Gaiden (Saturno) 15
Ridge Racer Revolution (PlayStation) 16
Loaded (PlayStation) 18
Gex (PlayStation) 19
ViewPoint (PlayStation) 19
Alone in the Dark 2 (3DO) 20
WWF Raw (32X) 21
Blackthorne (32X) 22
Spot Goes to Hollywood (Mega) 24
Izzy's Quest for the Olympic Rings (Mega) 26
Revolution X (Mega/SNES) 28
Syndicate (SNES) 30
Kawasaki (SNES) 32
Bass Tournament USA (SNES) 33

multi interativa 34 a 36

IndyCar Racing 2 34
Novos Lançamentos 36

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●



88

DICAS SNES DKC2 DIDDY'S KONG QUEST

Todas as moedas DK
e os bônus para você
fechar os primeiros
mundos com 100%.

MEGA & SNES REVOLUTION X 28

O superarcade de tiro do AeroSmith
chega, enfim, aos consoles.

PLAYSTATION RIDGE RACER REVOLUTION 16



A nova versão tem até espelho
retrovisor e chegou antes do arcade.

MEGA SPOT GOES TO HOLLYWOOD 24



O mascote da 7 UP está ainda mais
cool, com gráficos tridimensionais.

SALADÃO DE VERÃO

Se você se empolgou com a
praia, o cinema e outras curtli-
ções e se esqueceu de passar
na locadora, saia disparado.
Há lançamentos quantíssimos,
de tudo quanto é gênero. Veja
o que temos nesta edição: Cor-
ridas de carro (nada menos que
Ridge Racer Revolution e Indy
Car 2), dois jogadores de nave
(Kaitei e Darius Gaiden), tiro
com o cart do supergame da
banda Aerosmith, para Mega e
SNES), ação, estratégia, aven-
tura, luta e até pescaria.

Além dos games que debulha-
mos, há muitos lançamentos
prometidos para o verão e ain-
da não lançados. Fique ligado
no Shots, que mostra os pri-
meiros lançamentos em Magic
Cards, uma mania que está pe-
gando depressinha a galera dos
games. E você não pode deixar
de conferir a edição de nº100.
Estamos preparando um pre-
sentaço pra você comemorar
o nosso.

SHOTS

MAGIC CARDS NAS LOCADORAS

A onda dos Magic Cards veio dos States, foi virando mania no Brasil aos poucos e já está invadindo as locadoras de games. Em janeiro, dois jogos do gênero já podem ser encontrados. O SpellFire, publicado pela Editora Abril, e Magic the Gathering, lançado pela Devir.

Os Magic Cards são baralhos para jogar em grupo. São centenas de cartas, todas com um visual de se tirar o chapéu, vendidas em pacotes ou envelopes. Elas trazem personagens, magias e situações que os jogadores devem administrar. Além de jogar, a grande fissura é colecionar cartas para ter um baralho poderoso.

Em São Paulo, a Editora Devir

está distribuindo Magic - The Gathering nas locadoras de games, em maços de 60 cartas e envelopes com 10. São mais de 300 cartas já produzidas para colecionar.

A ONDA

Magic - The Gathering foi o primeiro game do gênero a emplacar nos States. No seu rastro, surgiu SpellFire, que é mais simples de se jogar. No Brasil, SpellFire está sendo distribuído em maços nas revistas da Abril Jovem. São 110 cartas, em duas caixas de 55 cada uma. Os envelopes com 15 cartas são vendidos nas bancas e trazem, todos, pelo menos uma carta especial - as mais cobiçadas e poderosas.



Algumas cartas e envelopes de Magic: The Gathering. Mania que está pegando por aqui

VERSÕES PARA PC

Os dois jogos já estão rolando nas lojas em versões de CD-ROM para micros. Magic - The Gathering saiu pela MicroProse com o formato de cartas na tela, para ser jogado como Pôquer ou Paciência. SpellFire saiu pela Interplay e

sua interface não é de jogo de mesa: ele é todo montado com as ilustrações das cartas e rola como uma história de interação na tela. Os dois games trazem um modo para jogar sozinho e aprender e outro, pra jogar em rede.

INTERNET VIA SATURN EM BREVE. MAS SÓ NO JAPÃO

O Saturno poderá ter seu acessório para acessar a Internet lançado já em abril, no Japão. Mas, infelizmente, a versão norte-americana do acessório só deverá sair nos States lá para o final do ano. E por que essa diferença de datas? Segundo o porta-voz da Sega dos EUA, Dan Stevens, há muito menos micros padrão PC no

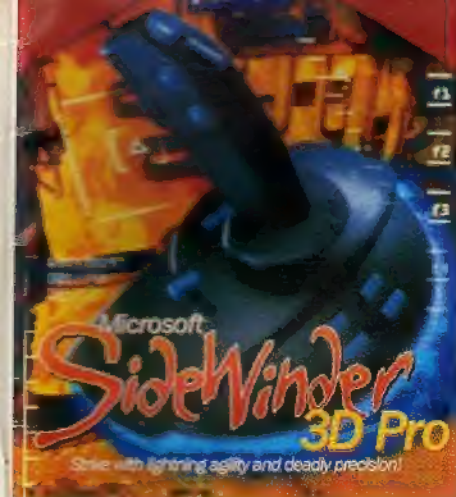
Japão e a Sega quer aproveitar essa brecha para consolidar o Saturno como um canal para Internet. Já nos States, como há micros "a rodo", o lançamento vai ser feito com mais calma.

Como no Brasil ainda há poucos Saturnos vendidos, o acessório também deverá demorar para ser lançado.

Vectorman vai dar superprêmios nos EUA

É isso aí: o game do robô mutante mereceu a maior promoção já feita pela Sega nos States. São 125 mil dólares em prêmios e mais 90 Saturnos de brinde para quem tiver o melhor desempenho no jogo. Só aí, já são 160 mil dólares em prêmios. A estratégia é complicada: o cara precisa comprar o game e jogar até o final. Se seu desempenho for bom, pinta na tela um telefone secreto da Sega. Ligando, ele recebe o endereço para mandar seu cartucho. Na resposta, a Sega envia pra ele um novo cartucho, com outra versão de Vectorman, provavelmente mais cabeluda. E os campeões dessa versão receberão os prêmios: 1º lugar - 25 mil doletas, 2º a 11º - 10 mil cada, do 12º ao último - 90 consoles Saturno. Pode? E a Tec Toy, que tal uma promoção dessas por aqui?





Side Winder 3D PRO é o novo joystick profissional da Microsoft para encarar simuladores de voo em micros. O joystick tipo manche traz oito botões, incluindo um para mudança de visão que acompanha o movimento de pressão do seu dedo. O Joystick funciona em DOS, Windows 3.1 e Windows95. O preço sugerido é de R\$79,00.

A moda dos pelxes, que rolou o mundo em 95, deixou seqüelas nos videogames. Depois de Bass Master Classic e Bass Tournament, ambos de pescaria para SNES, vem aí Aquanaut's Adventures – um educacional ecológico sobre peixes para Playstation – e Mark Davi's Fishing Master – de pescaria, para o SNES. Glub glub glub...

A Atari norte-americana dá sinais de que não vai bem das pernas. A empresa demitiu um montão de empregados nos States, principalmente programadores e "pilotos" de jogos para o Jaguar.

Sega e Sony talvez baixem o preço dos seus jogos para uma faixa em torno de 40 doletas, para competir com o Nintendo Ultra 64. Yes! Yes! Yes! Vamos torcer.

O Playstation parece estar vencendo de goleada a disputa no mercado ianque com o Saturno. Empolgados com o sucesso, alguns executivos da Sony perderam o bom senso e já anunciaram o lançamento do Playstation 2 (para 1997) e do modelo 3 no próximo milênio. Gente, isso é que antecipação!

Vem aí o Sega 64 Bits. É só foto da EGM: a revista diz que a Sega já está desenvolvendo seu console de 64 Bits, com o codinome Eclipse, e que poderá lançá-lo em meados de 1997.

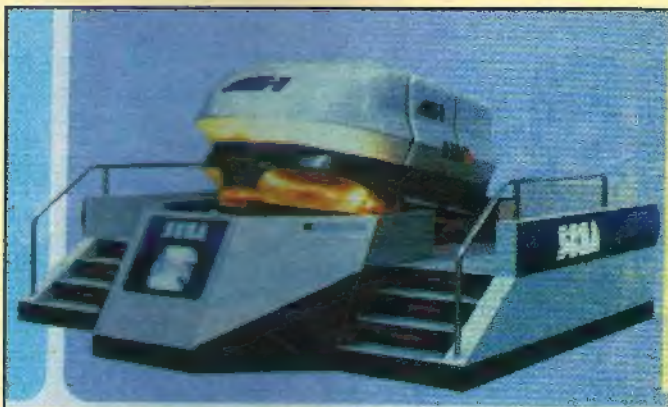
JAPONESES CURTEM

Uma nova geração de arcades está decolando no Japão. São supersimuladores chamados Rides Machines. Essas "máquinas de passear" são dotadas de suspensões hidráulicas, amortecedores, propulsores e telas de alta definição e simulam desde corridas de esquí a batalhas no espaço e outras loucuras, tudo a escolher. Conheça algumas delas.

SIMULADORES DE ARRASAR



IDYA, Taito - Uma das primeiras máquinas de passeios lançadas no Japão em 95, com imagens de computação gráfica. O roteiro habitual oferece cinco opções, entre jogos e passeios, e um dos games mais curtidos é Galactic Storm (tempestade galáctica).



AS-1, Sega - Esta é dez! Outra máquina para simular games e jogos, mas da Sega, ulalá! Você escolhe um tipo de passeio ou game de tiro e manda ver, com imagens de filme. A máquina reproduz os movimentos que você vê na tela, inclusive aceleração, freada e trepidações.



SUPER D3BOS, Taito - Um super simulador, oferece dez tipos de passeios, desde viagens no espaço a descidas de montanhas com esquis. Repare no tamanho da grua que levanta "a coisa" e na suspensão hidráulica. Animalíssimo!

OS MAIS CURTIDOS LÁ FORA

Pra você ficar antenado, damos uma geral nas "paradas de sucessos" publicadas no início de dezembro passado, no Japão, e nos Estados Unidos no início deste ano. Eram os jogos preferidos do público, antes dos lançamentos quentes do Natal, que só vão aparecer nas listas de fevereiro ou março. Confira!

JAPÃO 1

Os 5 melhores para os leitores da revista Juguemu, dezembro 95.

- 1 - Virtua Fighter - Saturno
- 2 - Tokimeki - (o nome do videogame não fornecido)
- 3 - Tekken - Playstation
- 4 - Chronno Trigger - SNES
- 5 - Ridge Racer - Playstation

JAPÃO 2

Os 5 melhores, segundo os leitores da Famitsu, dezembro 95.

- 1 - A Quarta Grande Guerra dos Superrobôs (Dai Yon Joi Uppa Robotto Taisen) - SNES
- 2 - Ridge Racer - Playstation
- 3 - Virtua Fighter - Saturno
- 4 - Final Fantasy 6 - SNES
- 5 - Tekken - Playstation

ESTADOS UNIDOS

Os 10 mais dos leitores da EGM (Electronic Gaming Monthly), edição de janeiro de 1996.

- 1 - Warhawk - Playstation
- 2 - Twisted Metal - Playstation
- 3 - Mortal Kombat 3 - SNES
- 4 - Mortal Kombat 3 - Mega
- 5 - Pitfall - Mega 32X
- 6 - Yoshi's Island - SNES
- 7 - SimCity 2000 - Saturno
- 8 - Astal - Saturno
- 9 - Killing Time - 3DO
- 10 - Chrono Trigger - SNES

HINTBOOKS

- 1º) Elogios para vocês.** Após um sumiço do computador de suas páginas, vocês me aparecem com 24 dicas para PCs no Só Dicas.
- 2º) Reclamações para a Microprose.** Vender o jogo Dragon Sphere eles sabem, mas mandar o livro de dicas (hintbook), nem em sonho! Também pedi o hintbook de Kings Quest 6 para a Sierra e não veio.

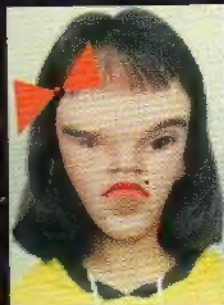
RAFAEL DE MIRANDA ORTEGA
São Paulo, SP

Obrigado pelo elogio, Rafael. Entramos em contato com a Magnahome, distribuidora autorizada da Microprose no Brasil, para obter uma solução para o seu problema. Infelizmente eles não podem interceder por você, pois o contrato de distribuição não inclui hintbooks. Mas deram uma dica: se você mandar um fax (em inglês, claro) para a softwarehouse pedindo o envio do livro e dizendo que pagará as despesas de correio, é bem capaz que a Microprose atenda ao seu pedido. Afinal, ela só não fez isso ainda porque não costuma enviar brindes promocionais para outros países além daqueles em que a promoção é válida. Não custa tentar...

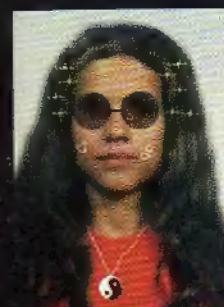


TRUQUE DAS 1000 FACES

Não há coisa melhor na vida da gente do que zoar com nossas irmãs, não é mesmo? Pois é, foi o que alguns leitores fizeram



Angélica de Melo Lopes foi sacaneada pelo irmão, o Gustavo, de Inhumas (GO). Não ficou ótima?



Fernanda Pereira, irmã do Luciano, de Cachoeirinha (RS) ganhou um visual Zen-hippie. Paz e amor cara!



O Goro sabe tudo, mesmo!! Olha a revista que ele lê! Arte caprichada do Rodrigo Germano dos Santos, de São Paulo (SP)

Davi Dionísio Pereira, de Santos (SP), caprichou no traço desse Venom. Ficou perfeito!



MK3 NO PC

Na revista do MK3, a configuração mínima que vocês colocaram foi de 4 Megabytes de RAM, com um 486 SX25 MHz. Na verdade, são necessários 8 Mega e um 486 DX33 MHz. Comprei o CD e não poderei jogar enquanto não comprar mais 4 Megas de RAM. Exijo que publiquem essa observação.

DANILO CARNEIRO C. HALIZ

Vamos esclarecer as coisas, Danilo: a configuração mínima que publicamos é sempre a indicada pelo próprio fabricante. As softwarehouses são obrigadas a fornecer esta informação na embalagem do produto, orientando o consumidor. As revistas especializadas, portanto, julgam a configuração fornecida pelo fabricante como um dado confiável e a publicam sem grilões. É claro que num 486 com 8 Mega de RAM o game roda muito melhor - aliás, é esta a configuração da máquina em que o testamos para fazer a matéria. Mas se a softwarehouse diz que o mínimo exigido são 4 Mega, o game tem que rodar! Talvez você tenha sido traído por outro tipo de configuração - a do config e autoexec. Certifique-se de que ela está de acordo com os requisitos do jogo, que constam do manual.

HOTEL SEGA

Comparando os preços em uma loja, descobri que o Mega + Sega CD + 32X saiu R\$200 mais caro que o Saturn. Como é que o Saturn é melhor e custa mais barato?

THIAGO DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

O custo é maior por uma série de motivos, Thiago. Mas o principal é que, ao montar seu "Hotel Sega", você acaba comprando três máquinas, com três embalagens, três circuitos internos, muitos chips e outros componentes caros. O Saturno, apesar de ter chips mais evoluídos, é uma máquina só, com apenas um circuito, uma entrada de jogos em CD, uma embalagem. Deu pra sacar? Ao lançar esses acessórios, a Sega pretendeu não deixar você de mãos abanando durante dois ou três anos, enquanto a tecnologia avançava e oferecia novas emoções. Ao longo do tempo, isso saiu mais caro. Mas se você quer trocar tudo por um Saturno e aceita uma sugestão, faça o seguinte: não tente vender todo o conjunto de uma vez. Venda o seu Hotel Sega em partes separadas, para compradores diferentes. É mais fácil. Se der certo, em breve você estará debutando CDs do Saturno.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Eu gostaria de saber se existe alguma possibilidade de sair este game para o Mega Drive.

ERIVELTO L. P. DE OLIVEIRA
Campinas, SP

Talvez pinte, Erivelto, mas como você já notou, está demorando não é? E há pelo menos um motivo aparente: é comum as softwarehouses produzi-

rem jogos e acertarem seu lançamento com exclusividade para alguns consoles. Foi o que aconteceu durante algum tempo com o FIFA Soccer, que demorou a sair para o SNES. Agora é a vez do SuperStar, que saiu apenas para SNES e 3DO. Talvez saia, algum dia, para o Mega. Fique na torcida!

TECNOLOGIA

Tenho algumas curiosidades sobre as novas tecnologias que estão pintando para os videogames. O que é a técnica ACM empregada nos jogos Killer Instinct e Donkey Kong? Como é esse papo de acessar a Internet através de consoles? O Saturno brasileiro também poderá ter um modem para ligar-se à rede?

RENATO J. F. S. OLIVEIRA

Ponte Nova, MG

A sigla ACM vem de advanced computer modeling (modelagem avançada por computador). Isso significa que os personagens e cenários dos jogos são criados em avançadas estações de computação gráfica, capazes de dar volume, brilho e textura para os objetos. Por isso é que, tanto em Donkey como em KI, os personagens parecem bonecos — tal o realismo com que são desenhados e movimentados. Deu pra sacar? Já o acesso de consoles de videogame à Internet pode ser feito de várias maneiras. Com o Mega Drive, por exemplo, basta ter um cartucho Mega Net e uma linha telefônica. O cart, lançado no final de 95 pela Tec Toy, conecta o console com o BBS da empresa, permitindo o acesso do usuário a várias informações e funções — entre elas, trocar mensagens eletrônicas com usuários de Internet de todo o mundo. No caso do Saturno, que é um equipamento muito mais avançado, o acesso à Internet pode ser mais sofisticado. Mas nem a Sega do Japão divulgou ainda quais seriam as facilidades disponíveis para o console. De uma coisa você pode ter certeza: a ligação dos videogames com a Internet é possível e muito interessante para seus fabricantes. Não faltarão oportunidades.

TORQUE ESPERTO

Venho parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Mas como leitor, não pude deixar de notar que no **Só Dicas** vocês erraram a última password de Judge Dredd. Não é YGR2 é YGRZ.

CARLOS NEVES

Brasília, DF

Muito obrigado por apontar a falha, Carlos. Passou batido mesmo. Provavelmente, foi pela semelhança da letra com o número, na tela da tevê. Supomos que a maioria dos leitores sacou. Em todo caso, fica o alerta para os que boiaram porque nós marcamos bobeira.



Vendo

Hi-Top Game Turbo com 2 controles, adaptador e 3 carts. Nicolas Silva, tel.: (0532) 32-2139, Rio Grande, RS.

Sega CD, Mega Drive, um CD, um adaptador para Master, 2 controles e 6 carts. José Carlos, Suelli ou Rafael, tel.: (011) 918-3941, São Paulo, SP.

Master com pistola e 2 carts. Renato Dela Libera Castro, tel.: (0194) 60-4096, Americana, SP.

Master 2 com 3 carts e um controle, Ramiro Martín Moledano, tel.: (082) 221-5861, Maceió, AL.

Mega com 6 carts e 3 controles. Fábio, tel.: (011) 911-2858, São Paulo, SP.

Game Gear e um adaptador para Master. Rogério A. Bussolin, tel.: (013) 236-8900, Santos, SP.

3DO com CD FIFA Soccer e um controle. Francisco S. Sousa, Rua Romão Pulgarí, 972, CEP 04164-001, São Paulo, SP.

Carts NBA Jam e Magical Quest, para SNES. César A. A. Miranda, tel.: (021) 593-8170, Rio de Janeiro, RJ.



Chun-Li e Cammy passaram férias nas praias cariocas. Anderson C. Almeida, de Angra dos Reis (RJ)



G A M E

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO G

**SEMPRE
AS
ÚLTIMAS
NOVIDADES**

**CARTUCHOS
CONSOLAS
JOYSTICKS
CD'S
ACESSÓRIOS**

ATACADO E VAREJA

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS

Rua Mere Amedea, 820 - VI. Maria - São Paulo - SP - CEP

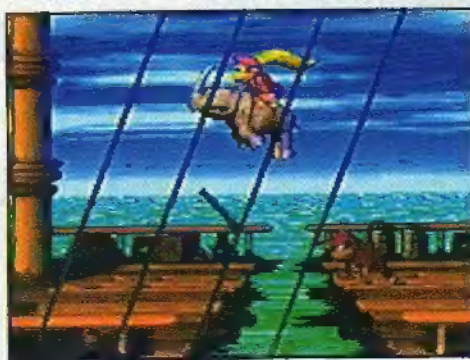
Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 955-

Donkey Kong Country



MUNDO 1 GANGPLANK GALLEON Fase Pirate Panic



Passando pela rachadura do galeão, vá pra direita e entre no bônus. Depois disso, pegue o rinoceronte, siga a seta e vá em direção à cabine para encontrar outro bônus



Assim que sair do bônus anterior, vá pra direita, suba nos barris e encontre a moeda DK

Fase Mainbrace

Logo no início, siga a seta de bananas, vá para as cordas e entre no barril de bônus.

As fases de bônus 2 e 3 estão visíveis nos barris com B. Basta passear pela fase.



Saindo do terceiro bônus, suba no mastro do meio e depois siga para a direita. Pinta a DK

Fase Gangplank Galley



Suba nestes barris em escadinha para achar o primeiro bônus



Após sair do bônus, fique no segundo barril e coloque seu companheiro nas costas. Pule e você verá três ganchos no alto. A moeda DK está no terceiro



No alto desta pilha de barris, após derrotar jacaré azul, há um barril de bônus

Quem já jogou sabe: o grande lance de Donkey Kong 2 é encontrar todas as fases de bônus e as moedas DK para ver um final diferente. Para orientar você, o game coloca um sinal de exclamação (!) ao lado do nome da fase – ou do mundo – indicando que você encontrou todas as fases de bônus. O mesmo serve para as moedas DK, ou seja, quando aparecerem ao lado do nome, é porque você pegou todas. Não se esqueça de fazer a fase fuçando, principalmente a parte alta das telas... tem muita coisa fora do alcance dos seus olhos. Nesta matéria de dicas, vamos mostrar todas as fases de bônus e as moedas DK que encontramos nos dois primeiros mundos e um trecho do terceiro. Se você ainda não sacou o funcionamento do game, leia a matéria da edição 97.

Lembre-se que após fazer esta primeira fase, outras vão se abrindo e você pode escolher a ordem de jogo. As telas dos personagens da família não têm bônus nem moedas. Algumas fases de bônus estão escondidas e outras pintam nos barris com a letra B, de bônus.



2 Diddy's Kong Quest

Fase Lockjaw's Locker



Ao iniciar a fase, espere a água subir. Vá pra direita até localizar as caixas da foto. A passagem assinalada o levará ao final da fase, mas sem bônus ou moedas



Pegue o tubarão e suba no barril DK. Lá, você vai ver uma banana sozinha. Carregue o tubarão segurando o A e vá em direção à caixa: bônus



Ao sair, siga pra direita e quando a água começar a abaixar, a moeda DK estará dando sopa

Fase Topsail Trouble



Pegue a cobrinha pra ajudá-lo na fase. Com ela você poderá pular para o alto deste mastro e achar um barril de bônus



Após esmagar a cigarra, na ponta do mastro, rola outro bônus



Depois, siga até a escada de cordas perto da abelha. Vá então pra direita, na ponta do mastro e pegue a DK

MUNDO 2

CROCODILE CAULDRON

Fase Hot-Head-Hop

Comece a fase no sentido linear até encontrar a bala do canhão. Para achar o primeiro bônus, coloque a bala no canhão e pronto.

Assim que encontrar a aranha, suba fazendo as plataformas de teias. Lá no alto está a moeda DK.

Continue fazendo a fase por cima. Antes de perder a aranha, você achará mais duas faixas de bônus com o barril. É fácil!

KLUBBA'S KIOSK

Fase Especial Jungle Jinx

Se você já tem 15 ou mais moedas com a cara do jacaré, que tal fazer este mundo especial. Ele é vendido pelo Klubba e tem uma fase única, a Jungle Jinx.



Na selva, os chimpanzés devem saltar os pneus para não cair

Fase Squawks's Shaft

O primeiro bônus está indicado com a seta de bananas. Mole mesmo...

A moeda DK está dentro do primeiro bônus. Basta não entrar no barril com a carinha do personagem e sim, ir pra direita.

Cada personagem deve pular no barril com sua carinha para ir para o alto.



Perto do barril com DK, entre os urubus, há um barril de bônus. Para entrar, arremesse Diddy



Suba utilizando o caminho dos barris com setas. Ao ver a banana sozinha, pule pra direita, dê um coro no jacaré e entre no bônus

Fase Lava Lagoon



Ao lado da placa indicando proibido tubarão, estoure a caixa com um barril e entre no bônus

Para achar a moeda DK faça o seguinte: saia do bônus, passe pela primeira foca, vá para a direita, passe pelo peixe gordão e vá até a próxima foca. Desça pelo cantinho até o barril com exclamação e siga as bananas.

Fase Red-Hot-Ride



Depois de perder o Rambi, passando pelo marcador de tela, pule no balão e deixe-o descer para a esquerda. É bônus!

Outro bônus na plataforma antes da placa de proibido rinoceronte. Basta ir de encontro à rocha e chifrá-la.



Com o barril, acerte a abelha de cima, próxima à letra. Fique no balão pulando e arremesse seu companheiro. No alto está a moeda DK

Fase Kannon's Klaim



Para encontrar o primeiro bônus, entre no segundo barril dos que estão ligados por fileiras de bananas. Você será arremessado para o barril de bônus



Segundo bônus. Perto deste baú, estando com os dois macacos, pule até o barril com estrela e de lá, direto para o bônus



Mais um bônus entre dois jacarés. Detone-os, vá pra direita e siga a seta. Você encontrará o bônus e a moeda DK

MUNDO 3

KREM KAY

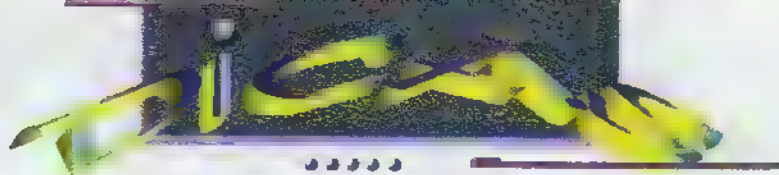
Fase Barrel Bayou

Para encontrar a moeda DK, basta dar um ro com o Rambi. Você ganha a moeda quando encontra a placa de proibido.

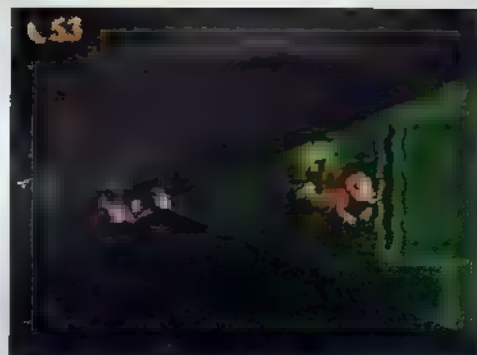
Siga o fantasma até o baú e estoure-o para pintar a bala do canhão. Volte então para esquerda e coloque-a no canhão para ir a bônus.



Atravesse o rio no barril e pegue as bananas. fim da travessia pinta o barril com o B. Arreme seu companheiro para entrar

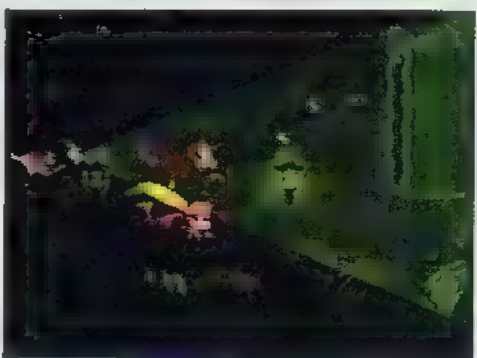


Fase Glimmer's Galleon



Após pegar o Glimmer, fique ligado no caminho das setas. No canto superior direito está a entrada de um bônus

O segundo bônus está no lado esquerdo do número três formado por bananas, bem no meio do escuro.



Tá vendo a banana sozinha? Repare que o caixote tem uma abertura. Mais bônus na parada

Passe pelo número três, suba até o canto superior direito e, ainda no a.to, vá pra esquerda. Assim, você vai avistar a moeda DK.

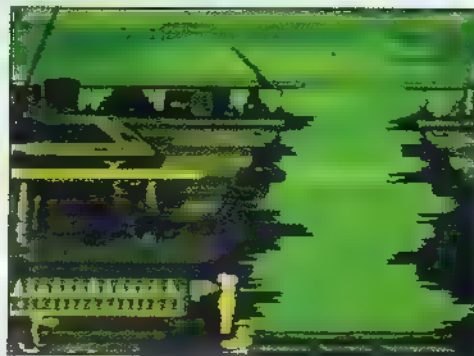
Fase Krockhead Klamber

Moeda DK Comece a fase indo pra direita. Pegue o barril, volte pra esquerda, acabe com a abelha de cima e pule a outra. Pegue o baú, detone a primeira abelha, pule a segunda voando (vá com Dixie) até avistar quatro abelhas. Passe no pau arremessando o segundo macaco contra elas. Destrua todas as quatro abelhas com o baú. Na última estará a moeda. Ufa!

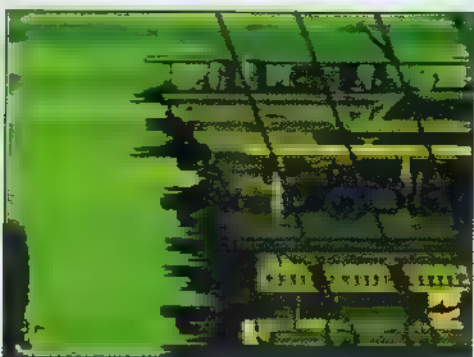
Antes da placa de proibido aranha, pule pois lá no alto há um bônus.

Fase Rattle Battle

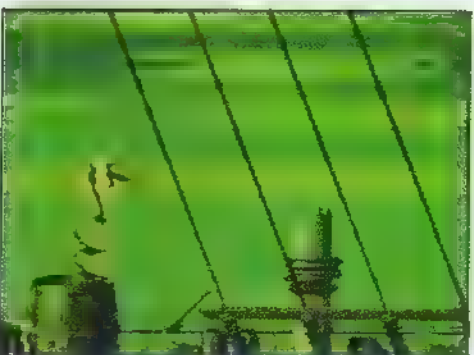
Do canto esquerdo, pule até aparecer um barril secreto que o levará ao barril de bônus. Ao sair do bônus, entre na cabine para virar uma cobra.



Ao ver o buraco, caia na boa e entre pra esquerda para achar o bônus



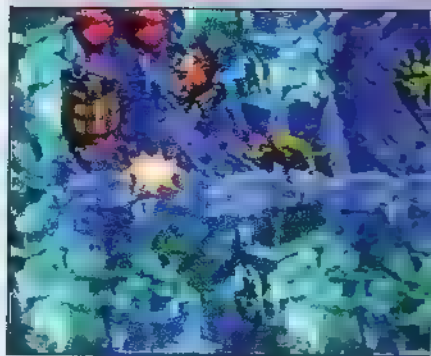
Indo para a direita, ao avistar a rachadura, fique bem na ponta e caia pra direita. Lá, encontre a moeda DK



Nesta cena, segure o A para tomar impulso e pule até o barril de bônus, escondido no alto

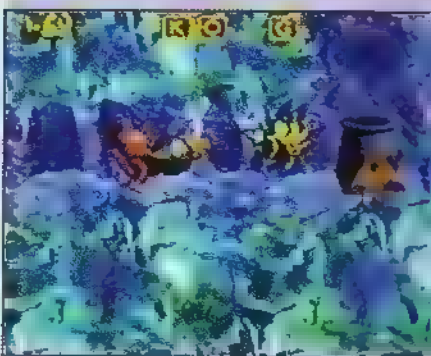
KLUBBA'S KIOSK

Fase especial Black Ice Battle



Pape as três vidas no cantinho do cenário de gelo. Esta tela você faz descendo e não dá pra voltar

Encontre o baú para pegar a bala de canhão.



Percorra o resto da tela até avistar este corredor. Pegue os itens e entre no bônus do canhão. A moeda DK estará lá



Astal

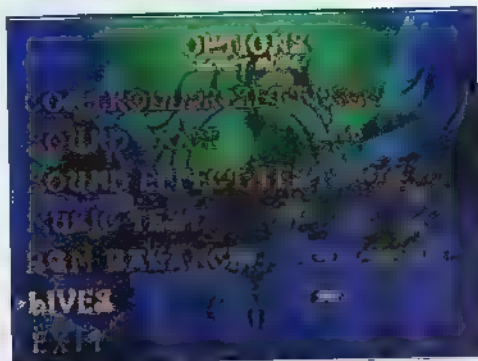
SATURNO

Só alegria - Aí vai um sacolão de dicas preciosas para tornar este game uma verdadeira baba. Para fazer os truques abaixo, **basta pausar o jogo em qualquer momento e entrar com as sequência de comandos correspondente**. Mas atenção: as sequências devem ser feitas com muita rapidez, falou?

Recuperar energia - ↓, R, ↑, L, X, A, Y, B, Z, C, → ←, Start

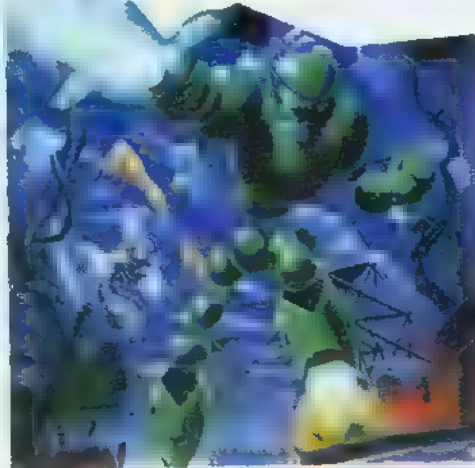
Invencibilidade - ↑, Y, ←, A, ↓, B, →, C, Start

99 vidas e seleção de fases - Para fazer este truque **ligue o console com os dois joysticks plugados. Va para a tela de Options e, usando o controle 2, entre com a sequência ← → ← → ↑ ↓ L, R, Start**. A frase Secret Mode aparecerá no alto da tela. Então selecione o item Lives e mova o cursor para a direita: você ficará com 99 vidas! Mas não é só. Usando este truque você levará inteiramente grátis **uma seleção de fases**. Basta **seguir a sequência ← → ← → ↑ ↓ L, R, Start** e a tela de opções para a escolha de fase aparecerão na própria tela.



Vectorman

MEGA

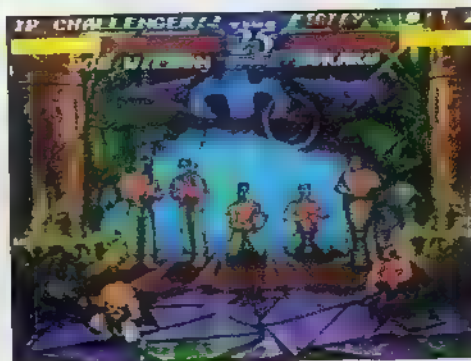


Seleção de fases - Aí vai a receita para acessar a tela de debug do game. Ela não é das mais completas, mas pelo menos permite selecionar fases. **Na tela de password, use a senha DAVIDL**. Volte à tela de opções e você acessará um novo menu para a escolha do estágio desejado.

Fatal Fury 3

WEGA

Lutadores nanicos - O truque só funciona em lutas pelo Versus Mode. Proceda normalmente e, **antes da frase Now Loading é mostrada na tela, você e seu parceiro devem segurar os botões B e C juntos**. A cada nova luta, o truque deve ser repetido.



BALLZ: The Director's Cut

3DO



Efeitos especiais - Que tal um visual diferente neste jogo? Basta usar as sequências de comandos abaixo durante as lutas para conseguir efeitos muito legais.



Bolas transparentes - B, A, ← ←, B, →, B, A, ← ←

Bolas gigantes - ←, A, → ↓, B, A ← ←

Tempo infinito - B, A, ← ←, B, ←, A, ←, A, B, ←, A

Bolas minúsculas - B, A, ← ← →, A, ↓ → ← ↑ ← ↑

Deixar seu lutador preto & branco - B ← ← ↓ →, A, B, B, A, ← ←

Deixar o lutador inimigo preto & branco - A ← ←, B, ←, A, C, B, A, ← ← ↑



Cybernator

SNES

Continues extras - Na tela de opções, ilumine a palavra **Option** e aperte juntos os botões **↑, L, R e Start**. Inicie normalmente o jogo e você estará com seis Continues.

Napalm Gun - Sabe como pegar esta incrível arma no começo do jogo — e sem muito trampo? Basta atravessar o primeiro estágio inteiro sem atirar em nada. **Chegando à Power Unit, no final do estágio, detone-a sem acertar as colunas laterais.** Fazendo isso, seu score irá para 2.800 e, ao chegar seu inventário, você perceberá que faturou a Napalm Gun na boa.

Comix Zone

MEGA

Problemas digestivos Beavis e Butt-Head vão ter que dividir o troféu trash dos videogames com Sketch, personagem principal deste game. Pe o je to, o cara é muito chegado numa salada de repolho com batata doce de sobremesa. **Depois de detonar todos os inimigos da tela, fique apertando rapidamente ↓.** Aproveitando a sol d'ão temporária, Sketch dá uma ru d'osa ali viada em seus problemas de flatulência. Se houvessem ainda inimigos na parada, morreriam todos intoxicados.

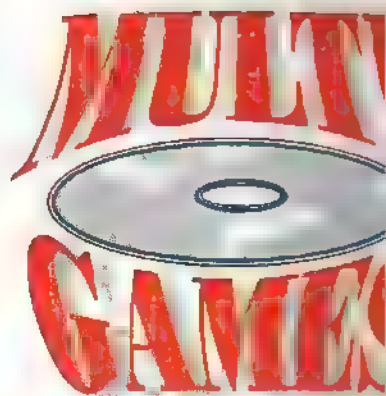
Spiderman & Venom Separation

Anxiety

SNES

Vidas infinitas - Jogando com qualquer personagem, pegue o poder do Capitão América e vá para o chefe. **Bata no cara, até deixá-lo só com um tequinho de energia. Depois permita que ele desça a porrada até você perder todas as vidas. Quando isso acontecer, solte o poder do América e ele detonará de vez com o vilão.** Passando à próxima fase, deixe-se morrer novamente e... surpresa! O número de vidas passará para nove e não sairá mais disso — o que, na prática, significa que você está com vidas infinitas.

Sala secreta - O leitor Paulo C., de São Paulo (SP), descobriu uma passagem secreta já na primeira fase deste jogo! Saca só: **comece o jogo com Homem-Aranha. Logo de cara, você vê uma lata de lixo no canto. Ande até ela. Bem ao lado dela fique dando vários pulos. Quando cair, dê alguns socos e...** Pronto! Você achou a sala secreta!



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE JOGOS



AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI,
TATUAPÉ - CEP 03309-
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MO-
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018
TEL/FAX 959 0530

KAITEI DAISENSOU

KAITEI DAISENSOU Imagineer

Ação - 1 ou 2 jogadores
CD japonês

GRÁFICO 

SOM 

DESAFIO 

DIVERSÃO 

JOGABILIDADE 

ORIGINALIDADE 

O game é fácil e mais divertido jogando em dupla. Quem não está acostumado vai estranhar o excesso de elementos na tela.

COMANDOS

- A Atrai mísseis para a frente
- B Atrai mísseis para cima e solta bombas de profundidade
- C Atrai mísseis para cima, para frente e solta bombas de profundidade

Antigamente, na era de ouro do Nintendinho e do Master, rolavam aos montes jogos de naves para debulhar a dois. No reinado dos 16 bits, a frequência de lançamentos do tipo diminuiu muito. Agora, a Sega resgata esse barato com o primeiro game do gênero para o Saturno. O grande lance desses games é conseguir avançar nos cenários, atirando em tudo que pinta e, em Kaitei Daisensou, são submarinos que comandam a ação. Não sabemos se o game vai sair nos States. Quem puder, pega o CD japonês. Quem não puder, já vai curtindo as imagens e torcendo para que saia.

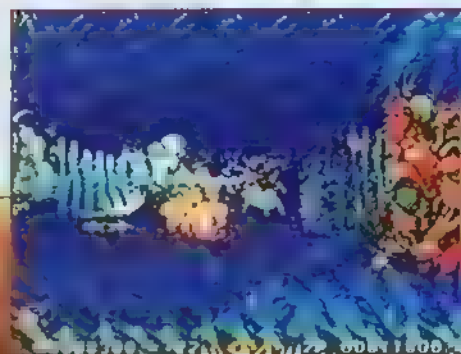
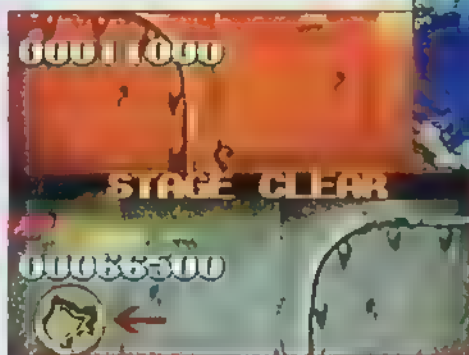


BATALHA NAVAL A DOIS

Detonar o primeiro chefe é boiada. Fique no meio da tela atirando e os ataques dele não o acertam.

Jogar a dois é mais divertido pois, ao final de cada fase, você fica sabendo quem detonou o chefe. Além disso, o final é uma batalha entre os dois.

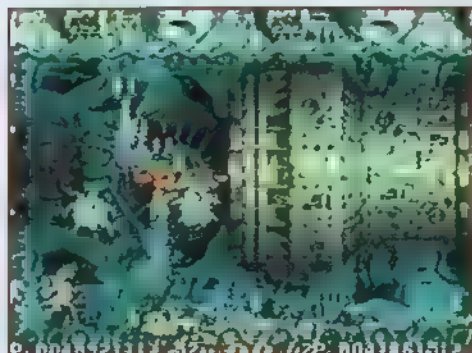
O game dá três tipos de tiros para o alto e três para a frente. Eles são identificados por cores e letras e sua potência aumenta conforme o jogador vai coletando as armas. Você também encontrará estrelas e, ao pegá-las, ganha uma vida extra. O jogo traz quatro níveis de dificuldade, com Controles infinitos.



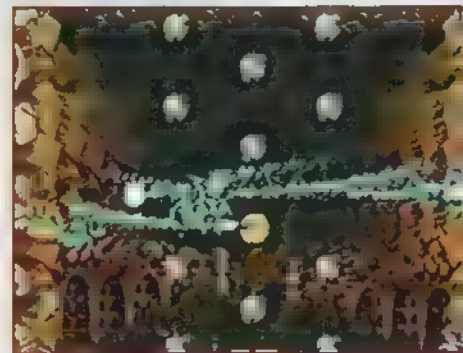
Entre as fases, pinta essa tela que mostra, com uma carimbada, quem detonou o chefe.



Hora do terceiro chefe. Deixe os blocos caírem sobre a face dele e, quando o rosto ficar em carne viva, desça o dedo.



O último chefe dá um certo trabalho. Deixe-o passar por você, com cuidado para não ser esmagado na parede. Depois atire sem parar em sua traseira.



Surpresa! Depois da camaradagem no jogo, hora de definir quem é o melhor. Esqueça amizade e detone o seu amigo. Fight!

SATURN

DARIUS GAIDEN Taito

Especial - 1 ou 2 jogadores
10 japonês

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

A diversão acabou levando apenas um "bon" pois o Taito ainda vai ter de lutar pra emplacar nos 32 bits. Para o futuro queremos cenários animalescos e diversidade de chefes, OK?

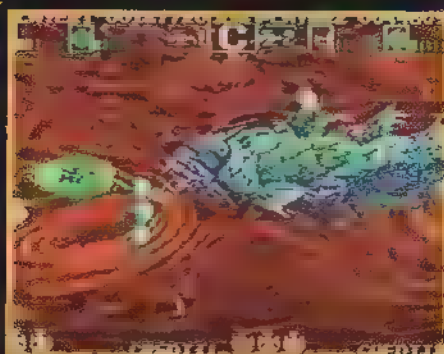
COMANDOS

A ou C - Atira
B - Solta bombas

Você sempre tem duas opções de fases, mostradas em preview, à direita. Por exemplo: da Fase C, você pula para a Fase E ou F.



Quando você usa a bomba, o efeito visual é lindo. Sabe?



Jogar a dois é mais fácil e mais divertido também: vocês terão que disputar os itens e quem sobrar, tá bom!



Este primeiro chefe é um bom exemplo dos que estão por vir. Atire sem parar e desvie dos seus ataques.

Darius Gaiden

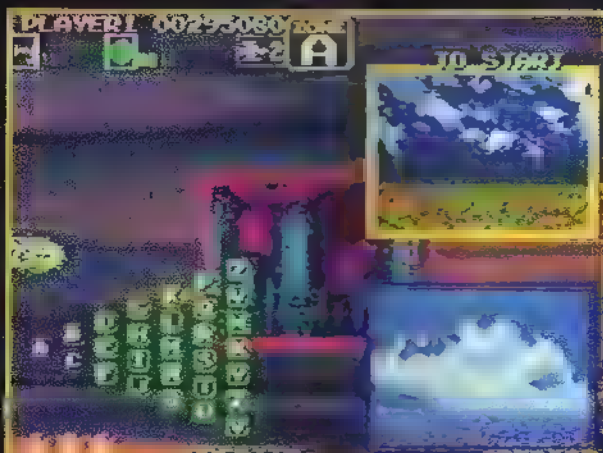
Os peixes possuem um estranho e misterioso fascínio sobre os japoneses. Durante séculos, o país viveu fechado para quase todo o mundo e, para os japoneses, a destruição viria pelo mar através de inimigos, maremotos ou monstros desconhecidos. Esse fascínio pelos seres do mar é o **marco registrada de Darius**, um clássico dos jogos de nave. Em Darius, todos os inimigos são peixes e serpentes do mar. Esta é a primeira versão da saga para um sistema de 32 bits e, por isso mesmo, obrigatório para os fãs da série, que é um dos marcos da Era dos 16 bits.

Você escolhe o roteiro

Para aproveitar o imenso potencial do console, Taito ampliou o número de fases. Esta versão traz etapas, identificadas pelas letras do alfabeto. Você mesmo faz o roteiro e pula de uma letra para outra o que permite criar vários roteiros diferentes por exemplo, que oferecia apenas 6 ou 7 etapas/letras. Infelizmente, alguns chefes se repetem sem maiores cerimônias. Os cenários multicoloridos - marca registrada de Darius - nos 32 bits chegam a ficar psicodélicos, tamanha a intensidade.

Atire sem parar

A curtação no jogo é sobreviver enquanto o cenário avança. A desenganado, mas não pense que é fácil. Suas armas são sempre as mesmas e apenas sobem de nível: basta pegar moedas coloridas que o inimigo deixa. Se tiver companhia, debulhe a dois.



Em todas as etapas, acerte os bichos coloridos, como o vermelho, para faturar itens que melhoram suas armas.



RIDGE RACER REVOLUTION Namco

Corrida - 1 jogador

GRÁFICO	=====
SOM	=====
DESAFIO	=====
DIVERSÃO	=====
JOGABILIDADE	=====
ORIGINALIDADE	=====

O visual está mais bonito e o desafio muito mais estimulante. O ponto fraco continua o mesmo: não há modo para dois jogadores.

COMANDOS

O joystick tem quatro configurações diferentes. Nós preferimos a A:

	Freia
X	Acelera
△	Muda a v.são
L1	Reduz as marchas
R1	Aumenta as marchas

RIDGE RACER REVOLUTION



O arcade ainda nem chegou e este CD já está disponível nas boas locadoras tupiniquins. A Namco caprichou e melhorou o que já era bom. Agora o game apresenta um novo modo de jogo, o Free Run, e o Time Trial já vem disponível. Os carros são os mesmos, mas além do preto há um misterioso carro branco e as pistas tiveram uma nitida evolução. Quem achou o primeiro game fácil, deve experimentar este, pois agora o desafio é bem mais arduo. Praticamente só ficou faltando um modo para dois jogadores. Adrenalina pura!



A garota da largada abandonou o maiô vermelho e adotou miniblusa e calcinha brancas. Que barriguinha sexy!



Nem tudo é festa. Desta vez não dá para ouvir um CD de música enquanto joga, pois o console não carrega o game. Então dance music ou vá ao Options e abaixe o volume.

CIRCUITOS MAIS SELETIVOS

O esquema de pistas se manteve inalterado: São três pistas (Novice, Advance e Expert), que utilizam o mesmo traçado como base. Assim, as diferenças entre os circuitos se restringem a algumas curvas que aumentam a dificuldade. Depois de você conseguir ga-

nhar nas três pistas, outras três ficam disponíveis. Na verdade são as mesmas pistas, mas com o sentido invertido. As novas pistas estão muito mais desafiadoras do que as do game anterior. As subidas e descidas são acentuadas: Em determinados trechos, elas são estreitas que parecem inspiradas em um kartódromo. Os cenários também ganharam maior realismo.



O comportamento do carro é bem realista. Dá até para sentir um friozinho na barriga.



No primeiro Ridge Racer o velocímetro marcava em milhas por hora. Nesta versão, indica nos conhecidos quilômetros por hora.

AS MÁQUINAS

Assim como no original, você tem apenas quatro carros à disposição, mas pode escolher outros oito se ganhar o jogo do loading: enquanto o console estiver carregando o CD, acerte todos os quarenta bichinhos que aparecem no joguinho Galactic Dance. Fique esperto pois você só tem uma chance e, se errar, recomeça todo o procedimento. Na nossa opinião, as melhores máquinas são a RT Ryukyu e a Galaga RT Carrot. Depois que você vence nos três circuitos originais, cada modelo ganha novos tipos, com diferentes velocidades finais. Para o circuito Novice, cada carro fica aparece em quatro versões. Em Advance são três e em Expert, dois. Uma coisa que melhorou, foi a visão do carro por detrás: o desenho é mais nítido e as rodas dianteiras se movem, acompanhando seus comandos no Direcional. O melhor ficou para a visão interna, que agora conta com um útilíssimo retrovisor.



O joguinho Galactic Dance serve para faturar novos carros e matar a saudade de games antigos. Desça o dedo!

Agora é mais fácil ver o rendimento de cada carro. Use o Direcional e os botões L1, L2, R1 e R2, para observar ângulos diferentes dos carangos



Quando for escolher o tipo de carro, não se engane achando que com o mais rápido será mais fácil vencer. Os seus adversários também estarão mais rápidos



Olho vivo no retrovisor para prevenir surpresas desagradáveis

NOVIDADES NOS MODOS DE JOGO

O novo modo é o **Free Run**. Nele, o número de voltas é infinito e entra na pista sozinho. Perfeito para conhecer os segredos do circuito antes de encarar as provas e os adversários. Nesta versão o **Tim** já está disponível no começo, ao contrário do original, onde ele é acessível depois das vitórias nas três primeiras pistas. No **Free Run** corre contra dois carros (o amarelo e o misterioso carro preto) e 10 voltas. Este é disparado o modo mais difícil, já que segurar o carro preto atrás é coisa para feras. Outra novidade é que na pista **E** o carro preto foi substituído por um branco, tão rápido quanto o anterior. O outro modo é o **Race**, no qual você desafia outros carros, inclusive o incansável carro amarelo, em três voltas.

O cara do enigmático carro preto quer humilha-lo. Ele ultrapassa e depois fica lá esperando. Treine muito para ganhar dele



CÂMBIO AUTOMÁTICO OU MANUAL?

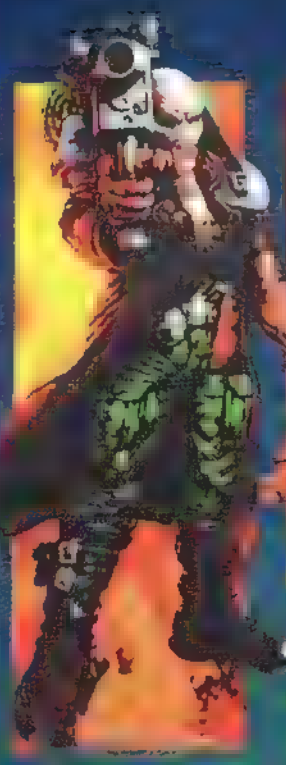
Ao contrário do que vale para a maioria dos games de corrida, o câmbio manual não é fundamental para uma boa performance no Ridge Racer. O carro com câmbio automático tem uma velocidade um pouco inferior, mas na maior parte das curvas não há necessidade de frear ou reduzir marchas.

VOANDO BAIXO

Ridge Racer Revolution traz uma sensação de velocidade difícil de encontrar em outro game. Mas não pense que o esquema é muito realista. Os carros têm uma estabilidade impossível e jamais capotam. Assim, dá para fazer curvas numa velocidade absurda. Nessas tangentes precisam ser respeitadas na maior parte das curvas. Também não adianta querer pegar vácuo, como em Daytona USA, pois isto nunca acontece.

Para largar bem, aperte o acelerador até a contagem chegar em 1. Ai solte o botão e aperte novamente quando o locutor disser Go. Se der certo, o ponteiro do conta-giros estará entre o 6 e o 7. Assim você sai rápido e sem cantar pneu





LOADED™

LOADED Interplay

Ação - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ○○○○○
- SOM ○○○○○
- DESAFIO ○○○○○
- DIVERSÃO ○○○○○
- JOGABILIDADE ★★★★★
- ORIGINALIDADE ○○○○

Uma fuzilaria indelével para quem gosta. Basta esquecer o dedo no botão de tiro!

COMANDOS

É configurável. Usamos a Default (padrão)

- Tiros
- Ultrabombas
- Correr
- Bombardear
- Mapa
- Zoom in e Out

★ Se você tem Memory Card poderá salvar suas partidas. Beleza!!

★ Suas armas melhoram de nível conforme seu desempenho

★ Você escolhe o grau de dificuldade, o número de vidas e o de Continues, todos com 5 opções. Também regula volume de som

Exatamente! Intensas de imagens e um tiroto mais visto nos videogames! Também de uma história muito interessante que recebeu a recomendação para "maiores de 17 anos apenas" e só avança a contento jogando a dois. O game da Interplay possui uma jogabilidade um pouco mais requintada e complexa. Mas não peguei nenhum que abrisse portas e achar saídas. O visual é assustador. Corredores escuros, corpos, portas e janelas de vidro por toda a parte. Bem-vindos ao menu pesado, saiba que nós também!! Mas há gosto pra tudo.

EM BUSCA DA SAÍDA

pegar os cartões que abrem as portas. São seis perso-

cidade, armadura, armamento e ultrabomba;

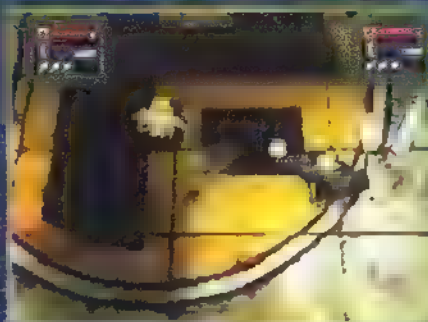
TIROTEIO ÀS CEGAS



Vantagens. Você decide!!



Tudo e todos que se mexem são inimigos. Atire sem parar



Apresentamos-lhe o jogo mais desafiador. O jogo tem muita coisa em dificuldade e tensão



No final ganha esta tela com estatísticas individuais de jogadores. Então jogue mais e mais vezes

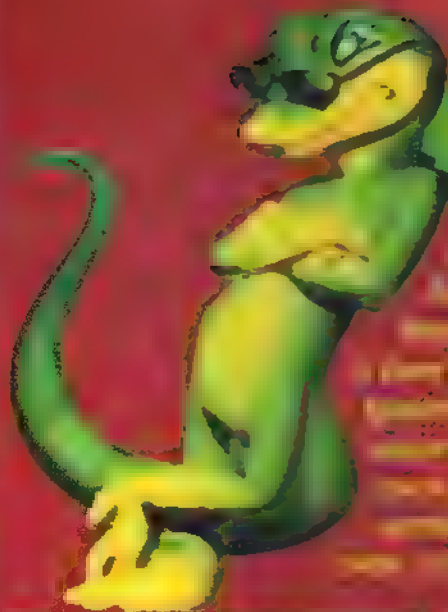


GEX / Crystal Dynamix

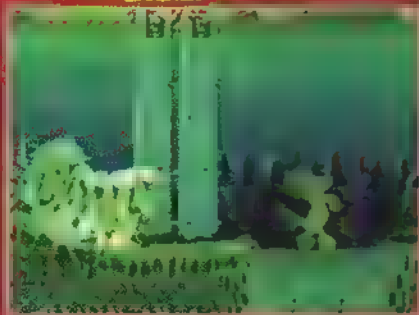
GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

Há poucos games como Gex. Desafio e diversão no ponto

COMANDOS



GEX



Algumas fases superam personagens já conhecidos, como este Jesus de Santa-Feira Treze

Muitos e muitos itens nas bolinhas com bichos. Cada uma dá um efeito. A bola branca com lagartixa, por exemplo, dá invencibilidade



Gex não para de correr. As moscas douradas podem estar escondidas

VIEW POINT American Sammy

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

O som que ficou devendo muito na versão de Mega, agora está envolvente. Rola um poperô pra chacoalhar

COMANDOS

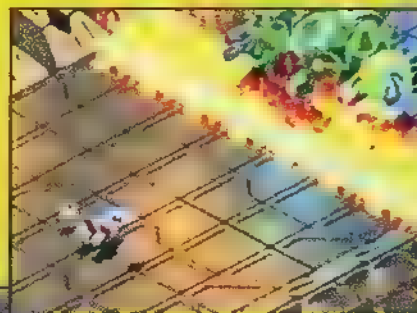
X	Tiro especial
	Atirar

VIEWPOINT

Game lançado no Neo Geo com uma versão também no Mega Drive, View Point ganha nova vida no console da Sony. Nas versões anteriores, controlar sua nave e detonar inimigos era um desânimo só. O CD para Play Station traz as mesmas seis fases com cenários variados e visão em perspectiva, mas com uma velocidade muito maior. Quer saber mais? consulte nossa edição Nº 74. Mas não é necessário: pegue sua nave e descubra como detonar cada chefe ou avançar nas passagens

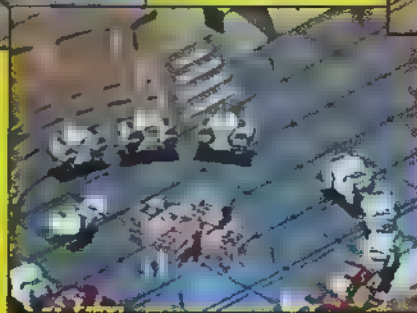


O desafio é crescente. A cada tela, mais e mais obstáculos no caminho



Chefe corin. acerte e des. Mas alguns chefes a fre. exigirão est. gia para pa. serem venci. Fique atent

Neste círculo, você precisa acertar um mínimo de naves para poder atravessar



Saque as bombas

Você consegue as bombas atirando nos elementos do cenário ou nos inimigos.
Vermelha - Muro de fogo
Verde - Persegue inimigos
Azul - Onda de choque

ALONE IN THE DARK Interplay

Adventure - 1 jogador

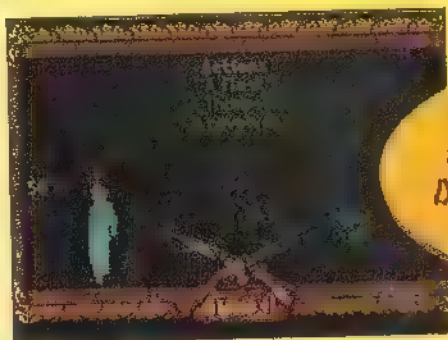
GRÁFICO ○○○○○○
SOM ○○○○○○
DESAFIO ○○○○
DIVERSÃO ○○○○
JOGABILIDADE ○○
DIFICULDADE ○○○

O game é contagiante, característica do próprio gênero, mas como a jogabilidade está uma caca, dá vontade de mastigar o joystick

COMANDOS PARA FIGHT

Sempre com o A segurado

↑ + A	Cabeçada
← ou →	Soco
↓	Chute
A + ↑	Atirar
Para atacar usando os objetos, use os mesmos comandos acima	



Com o B você chama a tela do seu inventário. Com o Direcional você escolhe e com o A, usa. O C sai da tela

TOQUES ESPERTOS

★ No jardim, perto de uma carta de baralho, você encontrará uma corda. Junte-a ao gancho, pendure-os no braço da estátua de Jack e desça poço abaixo.

★ Procure nunca ficar desarmado. Há inimigos sempre à espreita.

★ Pise na carta com naipe de ouro. Saindo no poço, derrote o fantasma e ganhe a espada. As outras cartas são armadilhas.

★ Passe a folha de jornal por debaixo da porta ao lado do homem morto. Enfie o compasso na fechadura para derrubar a chave.

ALONE IN THE DARK 2



A Interplay vai pôr você mais uma vez sozinho no escuro. Agora, o detetive Edward Carnby terá de solucionar um seqüestro. Mas para isso você deverá ter nervos de aço por dois motivos. Primeiro porque o suspense é constante; depois porque o loading do game é um pé! Demora um tempão até que seu personagem responda aos comandos. Se você curtiu a primeira versão, não vai querer perder esta, mas vá com um pé atrás.

Mistério na mansão

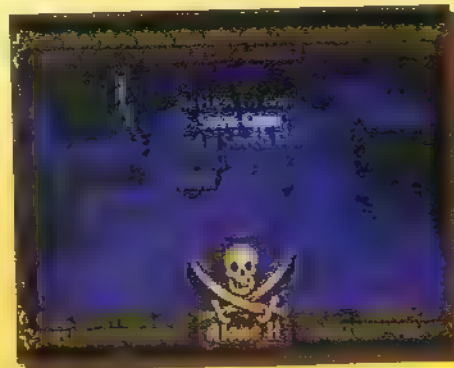
A pequena herdeira de uma vasta fortuna foi raptada por One-Eye-Jack e está escondida em sua mansão, conhecida como A Cozinha do Inferno (Hell's Kitchen). Os pais farão qualquer sacrifício para tê-la de volta. Edward Carnby foi contratado para resolver o caso. Entrando e saindo de salas e porões, o detetive terá que encarar a gangue de Jack e libertar a garota.

Pequenos achados

Além de um bom inglês, o estilo adventure requer raciocínio e poder de dedução. Percorrendo os cômodos da mansão, Ed vai encontrar vários tens que, à primeira vista, podem parecer sem utilidade. Mas cada peça encontrada será usada num determinado momento do jogo.

Saiba usar as telas

Repare que entrando em Actions, duas opções aparecem no canto inferior direito: Push (empurrar) ou Fight (lutar). Se você escolher algum item do inventário, pintarão verbos como usar, beber ou ler. E um toque: para carregar a arma, primeiro pegue-a, volte ao inventário, pegue a munição e dê use.



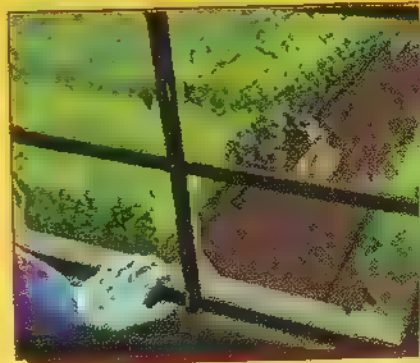
Aperte L para acessar esta tela de caveira. Nela, salvando o game, rodando o jogo que já está gravado e fuçando nas opções de música

Entre na mansão já armado. Fique na posição que a foto mostra. Atire bem em frente e depois apenas um pouco para a diagonal direita



Empurre a estátua para entrar no jardim. Enfunde este passaro, que no jogo você encontrará itens de

Mas você não estará sozinho. Alguém te espia lá do alto e está botando surpresas nada agradáveis pra você





BLACKTHORNE Interplay

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○

O jogo não traz novidades e apenas o visual e o som melhoraram um pouco. Mais um pra galeria de Out Of This World e Flashback

COMANDOS

COM ARMA

B	Atirar para a frente
C	Atirar para trás

SEM ARMA

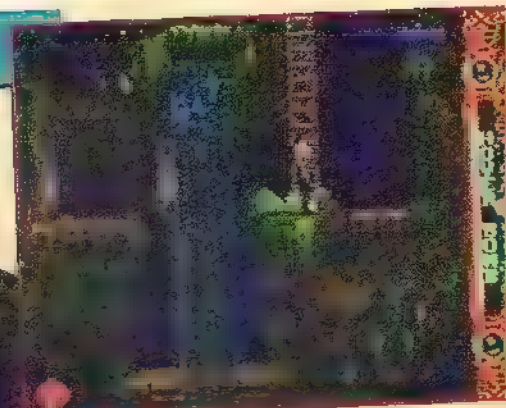
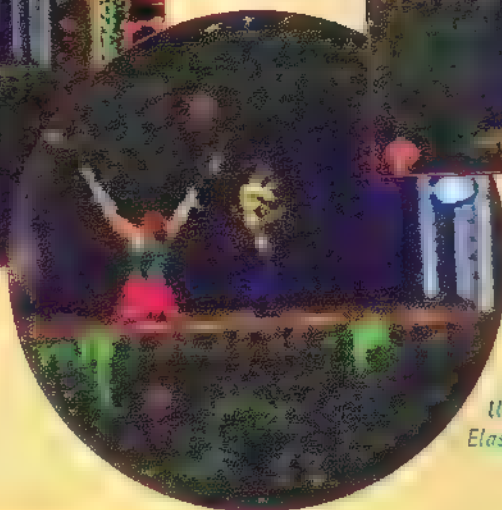
B	Saltar
C	Correr
X	Usar item
Y	Se acionar item subindo no menu
Z	Selecionar item descendo no menu
↑	Esconder-se Conversar

BLACKTHORNE

FASE 1



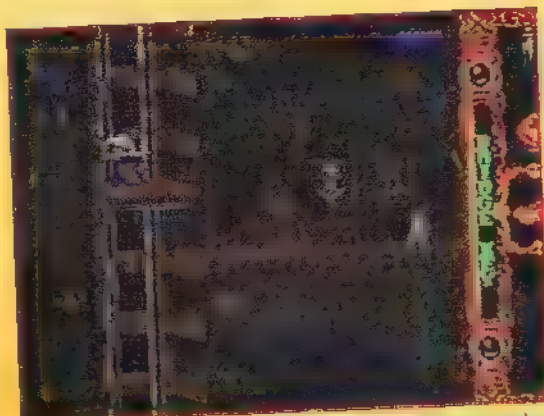
Alguns prisioneiros estão agomizando, como este. Converse com ele. Basta apertar ↑



Os monstros deixam quase sempre algum item, que se assinalados no canto inferior esquerdo e passam para o seu menu

Utilize a bomba nas portas de metal. Elas nunca falham

FASE 2



Elevadores são sempre um convite para fuçar ainda mais a tela. Desça e faça aquele rapa lá embaixo



O monstrengo azul, ao ser destruído, dá a Bridge Key. Este tem serve para construir pontes



Para conseguir passar pelos raios laser, destrua primeiro o gerador de energia

MUITAS DIREÇÕES A SEGUIR

TO TALK TO ANDROMEI,
STAND IN FRONT OF
THEM AND PRESS UP
ON THE CONTROL PAD.

FASE 3



Cuidado para não pisar no pino que aciona a metralhadora. Fique agachado



Ao encontrar uma cachoeira, dê uma boa fuçada, pois elas podem esconder passagens secretas

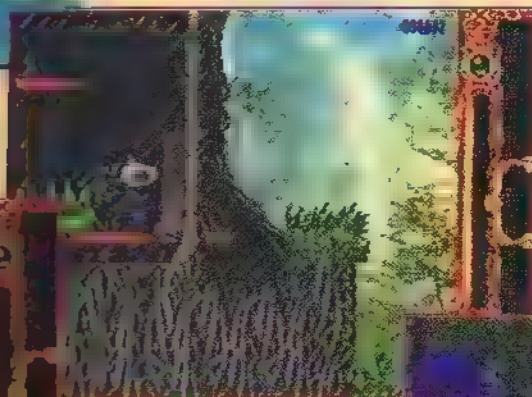
PASSWORDS

Nível 1	12345
Nível 2	67890
Nível 3	12345
Nível 4	67890
Nível 5	12345
Nível 6	67890
Nível 7	12345
Nível 8	67890
Nível 9	12345
Nível 10	67890
Nível 11	12345
Nível 12	67890
Nível 13	12345
Nível 14	67890
Nível 15	12345
Nível 16	67890

FASE 5



Ao se aproximar de qualquer personagem, você pode tentar conversar para obter informações. Mas alguns caras do seu povo estão na bronca e podem atirar em você, como esse aí



Você encara o chefe totalmente zerado de itens. Role de um lado para o outro para desviar dos ataques. Os bichos lá no alto também atacam. Sua única defesa é atirar

Aqui você encontrou a Fire B. Seu efeito é gradual e serve para matar as plantas que se movem

CHEFE FINAL





SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Acclaim/
Virgin/ Eurocom

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○

O game aprimora a primeira versão nos detalhes técnicos e no visual. Mas não é nenhuma obra-prima

COMANDOS

A	Tiro
B	Pulo
C	Corrida
B + C	Pulo longo
Start	Pausa



Olha a tampinha aí de novo! Depois de curtir até samba em sua primeira versão, Coll Spot volta com seus óculos escuros e ginga de malandro. Agora, até celular ele tem. A grande mudança em relação ao primeiro game é que todos os cenários são tridimensionais. Os gráficos estão coloridíssimos e o som continua legal, embora não empolgue. O melhor deste game é a diversão: são muitos itens para pegar, dezenas de passagens secretas e até algumas charadas, do tipo "como é que faço para pegar aquele item?". Na média, o cart resolve bem uma tarde de chuva!



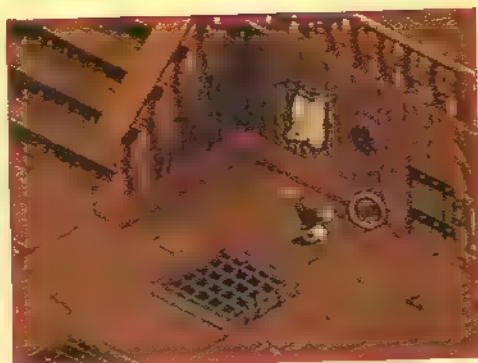
LUZES, CÂMERAS... AÇÃO!

Estamos nos estúdios de Hollywood e o seu herói é um astro de cinema. Sua missão é pegar Spots suficientes para mudar de fase. São três fases por mundo e apenas quatro mundos,

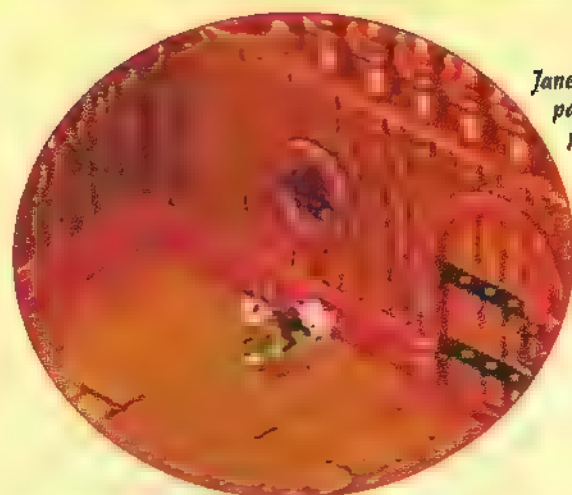
um em cada cenário: navio pirata, casa assombrada, mundo da aventura e espacial. Como o esquemão é o mesmo todos, fizemos só o primeiro pra você.

A PIRATE WORLD

Ship Deck

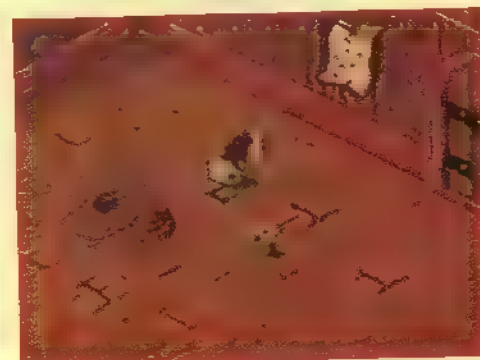
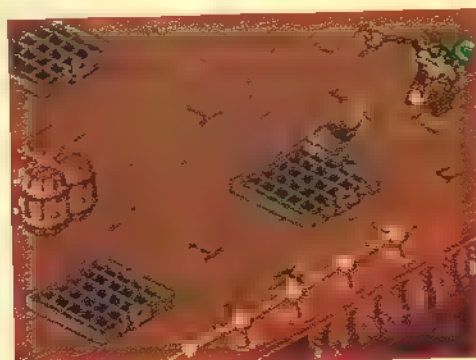


Logo de cara pegue este Super Spot: vale duas vidas extras



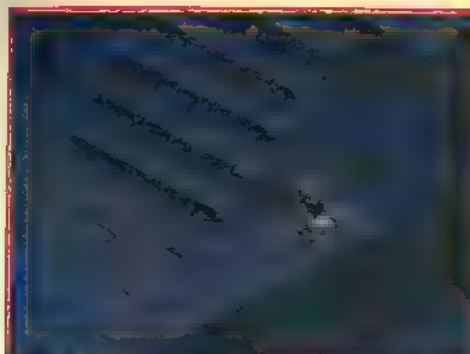
Janela passa por aqui

Opa! Um caranguejo não é nada amigável. Detone-o para ganhar um item



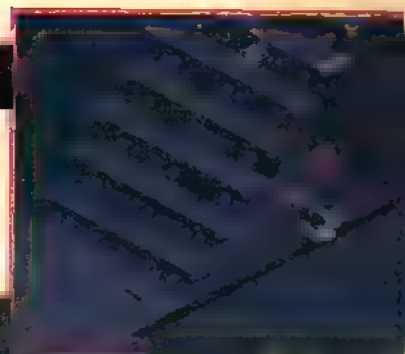
Passa perto desta mãozinha para marcar tela

Ship Hold

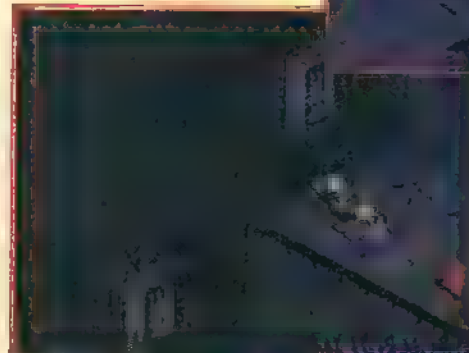
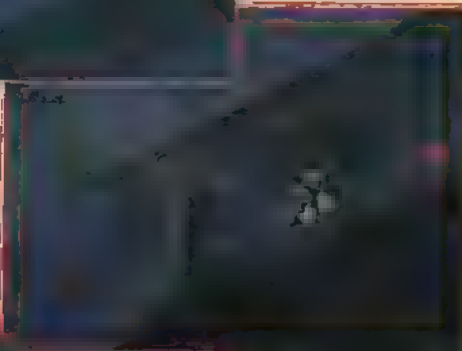


Passagem para os porões: caia aqui para encontrar mais Spots

Passagem secreta: venha de encontro a esta escada para chegar a um lugar quase inacessível



Estoure a parede aqui para achar mais um Spot

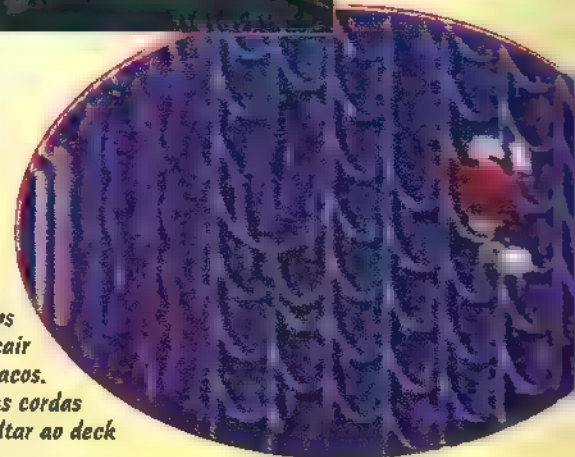


Baciada de itens: logo entrar na passagem se aperte Direcional para direita + o botão de pi para fazer a festa



Dê a volta e suba nesta plataforma para pegar a bota

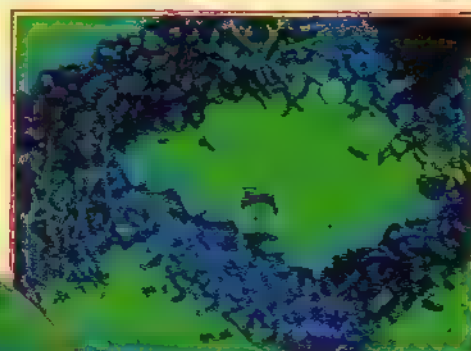
Para entrar nos porões, basta cair nos buracos. Depois, use as cordas para voltar ao deck



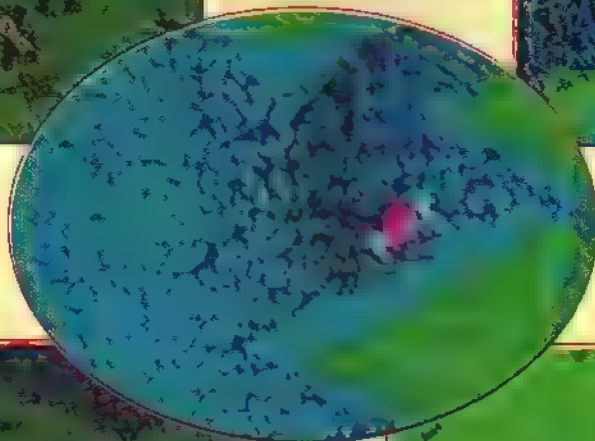
Underwater World



Agora é na água! Fique atento ao seu tanque de ar. Quando ele estiver baixo, dê uma carga nestas bolhinhas

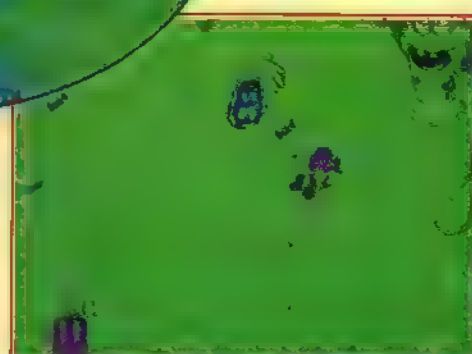
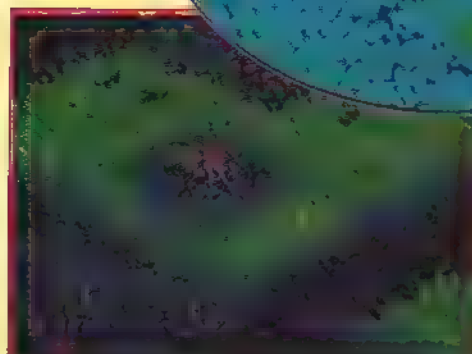


Esta caverna é muito suspeita. Para entrar, detone esse chat



Entre aqui para achar uma passagem secreta

Antes de sair é bom encher os pulmões de ar



Chefão! Fique de frente, atirando. Quando ele arrebolar, caia fora! Repita até vencê-lo

ITENS A COM PA

este game, há diferentes dividido Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos

Sapatos



IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS U.S. Gold

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○○

Faltou o clima de Olimpíadas. Mas o cart é bom e quem gosta do estilo papa-ítem vai curtir.

COMANDOS

A	Pular com pernas fechadas
B	Pular girando
C	Pular com pernas abertas

★ Sua energia é frágil: basta encostar no inimigo e você já era.

★ Abuse dos pulos para xeretar o que há lá no alto. As tochas valem pontos.

★ Acertando os inimigos da tela, podem aparecer ovos ou jarros com itens.

izzy's Quest for the Olympic rings

Aproveitando as Olimpíadas de Atlanta deste ano, a U.S. Gold apresenta ao público o personagem símbolo do evento mundial, Izzy, estrelando uma animada aventura nos videogames. Izzy se transforma em muitos tipos de atleta olímpico e até em foguete e submarino. O game tem aquele astral infantil, mas pode pegar muito marmanjo de calças curtas, pois o desafio não é desprezível.

Izzy, atleta que "morfa"

O personagem pode assumir formas para facilitar sua batalha. Veja quais entrando em Options e indo até Izzy Test.

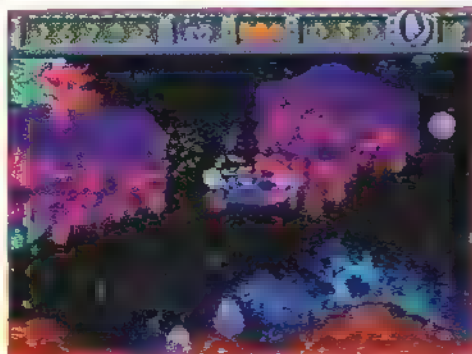
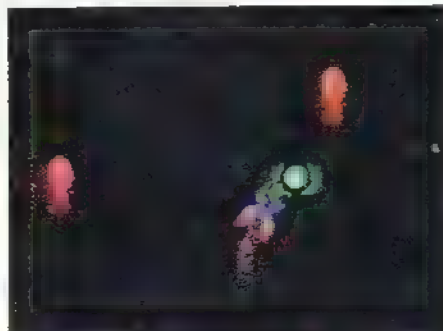


Izzy pode ser um arqueiro, jogador de baseball, espadachim, helicóptero e outras coisas.

Fases de Bônus

Dois dos anéis olímpicos estão nas fases de bônus Elder Chalenge, no intervalo entre uma tela e outra. Seja rápido.

Aqui, Izzy vira foguete e deve subir papando itens e desviando do fogo. Seja rápido.



Izzy deve fazer este bônus dando um rolê nas rochas do espaço.



AS AVENTURAS

Vila Grega



Em busca dos Anéis

Izzy vive no mundo mágico de World Torch, onde um grupo de guardiões mantém acesa a

- Tocha olímpica. Mas agora, uma força do mal pretende apagar a chama e acabar com as Olimpíadas. Izzy tem um pequeno problema: a chama só pode ser acesa no mundo humano. E para sair de seu universo, ele deve encontrar os cinco anéis que simbolizam os continentes das Olimpíadas.

Izzy's Quest dá gordos scores, pois tudo na tela vale pontos. Fuça pra valer, principalmente atrás de ruínas ou rochas. Os "morfs" ajudam a atravessar a guns trechos.

ITEMS

Ovos e jarros

Contêm itens ou explosivos

Coração com estrela

Vida Extra

Bolha

Escudo protetor por 10 segundos

Rocket

Pra manter Izzy voando enquanto

ele estiver transformado em

foguete

Estrelas douradas

Dão Continues

Estrelas grandes

Poder de transformação

Relo

Elimina os inimigos da tela

Diamante azul brilhante

Dobra o marcador dos medalhões

comuns

Medalhas - Dão energia

DO MASCOTE OLÍMPICO

Lava Dome

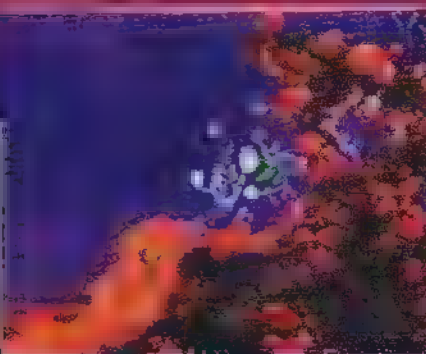
telas. E fogo!

Os minivulcões podem espirrar lava a qualquer momento. Fique atento!



As estrelas douradas que giram são Continues e estão sempre bem escondidas como estas

Com o "morf" do espadachim, Izzy faz as labaredas virarem fumaça



Todas as telas exigem paciência, mas vale o esforço. Em todo fim de fase Izzy encontra um dos anéis

Amber Ring Quest

Na última fase, Izzy vai teritar finalmente encontrar

o último anel

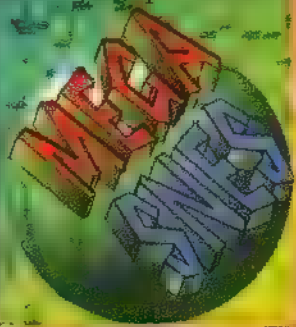


o "morf" de sapo para saltar sobre as pedras e chegar ao alto



Izzy brinca com saltos ornamentais nos trampolins em forma de língua

Deixamos o restante pra você. Encontre o último anel e... rumo às Olimpíadas



REVOLUTION X



REVOLUTION X Acclaim

Tiro - 1 ou 2 jogadores

MEGA

GRÁFICO	○○○
SOM	○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○

SNES

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○

No último game, mas valeu duas broncas. O som da versão de Mega é muito ruim. Não dá para jogar com os pistolas dos consoles ou, pelo menos, os manuais nada dizem a respeito.

COMANDOS MEGA

A	Atira CDs
B	Atira
C pressionado	Aumenta a velocidade da mira

COMANDOS SNES

L ou R	Atira CDs
X	Atira



Rock e games sempre fazem boas combinações.

Com a banda e o Aerosmith, um verdadeiro patrimônio da Hard Rock. Tinha sido a única orquestra a tocar nas casas do Acclaim, e o primeiro quarto de Bowser e vai agradar aos amantes do estilo "muito tiro e pouco papo". O game oferece ação com ambientação tipicamente roqueira e o canism Aerosmith. É puro rock'n'roll!

O FIM DA LIBERDADE?

Logo, o governo norte-americano e o mundo está próximo de uma mudança com o comando da Nova Ordem da Noite, uma corporação aliada entre o governo e as grandes corporações, liderada por um tal de Helge, esta Nova Ordem pretende restringir a liberdade a qualquer tipo de diversão das pessoas. Neste panorama, era de se esperar que até o Rock'n'Roll sofresse represálias. E não deu outra! Durante um show em Los Angeles, no Club X, o Aerosmith é sequestrado. Sua missão é detonar o exército opressor e, logicamente, resgatar os amados roqueiros. Se tudo der certo, a comemoração será um show no estádio de Wembley. Até lá!

SUAS OPÇÕES

O game tem três níveis de dificuldade, com 15 a 25 Continues (no Super NES) e de 10 a 20 (no Mega). No Super NES, dá para ajustar a velocidade do cursor em três graus diferentes, em Option. Já no Mega, você aumenta a velocidade apertando o botão C. A versão Mega, apesar de ser pior, traz um Music Test. Já a versão para o SNES oferece apenas o Sound Test.

FINAIS DIFERENTES

Jogo de tiro é isso aí: atire em tudo que se mexe. Além disso, estoure os cenários para desolçar itens de armadura (Shield) e CDs, que servem como armas. Como o jogo traz várias bifurcações, dá para terminá-lo de formas diferentes. Inclusive sem resgatar a banda. Ao libertar cada um você ganha uma asa, que é o símbolo do grupo. Apenas com as cinco asas você verá o final completo. Veja os principais momentos com imagens da versão de Super NES.

A ETERNA DISPUTA

Nem por de lado a som a diferença entre o Super NES e o Mega. A partida foi feita muito não como um tecladinho vagabundo, como no Mega. Além disso, os gráficos também ficaram mais bonitos. Como compensação, a cart de Mega traz um desafio: resolveu melhor alguns elementos de tela, como bifurcações nos caminhos e as estatísticas de final. De resto, é o mesmíssimo jogo.



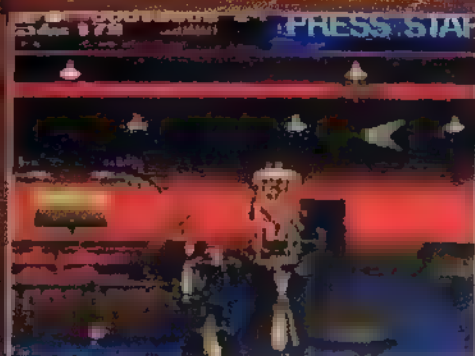
As bifurcações no Mega (acima) ficaram melhores do que no Super NES (à direita). Veja e tire as suas conclusões.



Consolo de galera do libertar as é mais (você tá acertar um exato das Mas as agradece andando. rola no S

ROCK'N'ROLL, SHOTS AND GIRLS

LOS ANGELES CLUB X



Acorde as guitarras para libertar as helizes do biquini. Depois arranje a boba.

AMAZON JUNGLE



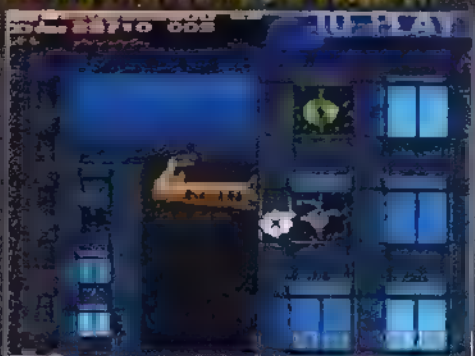
Aqui o lance é pantoira braba! Os caras estrom e arrastam guitarras. Somo o dedo!

PACIFIC RIM



Finam uns caras que parecom Potter R. Ainda bem que eles não estão com os Zords! Ia ser jogo duro.

HELICOPTER JOYRIDE



Vá atirando no helicóptero e nas jmeias dos pedrões, para descolar CDs.



Ative no letreiro verde para que ele caia no abaga de peixeiro.



Chefe robô-voador. Detone primeiro a parte real, onde estão as metralhadoras e os lançadores de mísseis. Depois atire no meio.



Agora o helicóptero é o chefe. Destrua primeiro os canhões e tanques de combustível, localizados nas laterais. Feito isso, ataque o bico.



Mais uma vez você deve libertar estas deliciosas dançarinas. Tudo pela humanidade.



Destrua todas as telas desta videowall. Não sobrar tela sobre tela.

MIDDLE EAST



Aqui o lance é estourar o ônibus e mais rápido possível. Não economize chumbo.



Nesta fase o chefe é esta caveira verde. Concentre o fogo em seus olhos, pois é de onde saem seus estranhos ataques.



O último chefe não é mole! Como cão que não morde, atire sem parar até o cara rinar.



SYNDICATE Bullfrog/Ocean

Estratégia - 1 a 4 jogadores
24 Mega

GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○○
DESAFIO ○○○○
DIVERSÃO ○○○○
JOGABILIDADE ○○○○
ORIGINALIDADE ○○○○

O game traz um desafio excelente. O chato é que as missões não variam muito

COMANDOS

A Se aciona arma
X + Direcional Troca de arma
Y + Direcional Troca de agente
L + R Aciona o Panic Mode
Segure R e aperte X, Y ou A Aumenta os níveis de AP
Segure L e aperte X, Y ou A Diminui os níveis de API
B Entra ou sai de veículos
Segure X + Direcional Pega ou larga armas
Segure Y + Direcional Esconde armas
Start+A+B+X+Y Autodestruição



No mapa, aperte X para acessar a próxima missão



AS MISSÕES

Antes de começar, é bom dar uma passada no Practice Mode, para se acostumar aos comandos e ao esquema de jogo. Quando já estiver inteirado, vá para o Start Game. Você só poderá acessar as missões do mapa na ordem permitida pelo jogo. Ao pé da tela, a barra de menu serve para acessar o Briefing da missão, a seleção de personagens (Team Selection), as armas (Equipment), modificar os corpos dos agentes cyborgs (Modifications) e o trabalho de pesquisa e desenvolvimento (Research) de armas e partes do corpo.

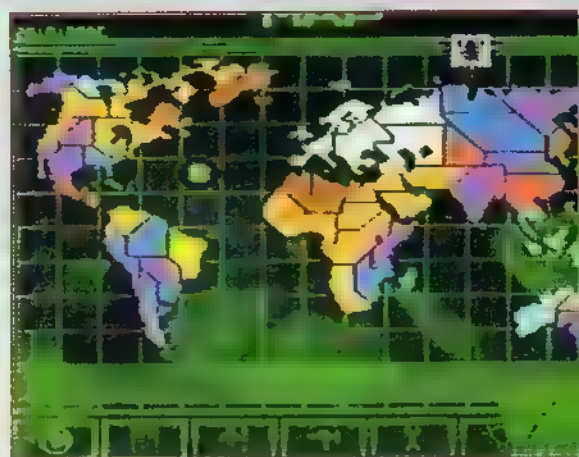
ARMAMENTOS

Ao escolher as armas, leve apenas o essencial, pois elas custam dinheiro e não estarão disponíveis na próxima missão: o que você não usar é dinheiro jogado fora! Para saber o que será realmente necessário, leia o Briefing. A pesquisa também vale a pena, mas custa uma grana e não espere resultados imediatos, pois os aprimoramentos geralmente só ficam disponíveis depois de uma ou duas missões.



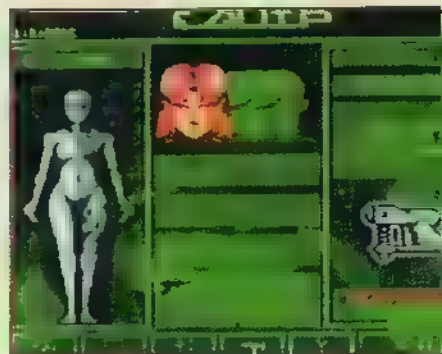
As modificações deixam os seus agentes muito mais poderosos. Experimente!

Um velho conhecido dos microscópios, que a galera do Super também poderá experimentar. Syndicate poderia se chamar SIMdicate, pois é um simulador de sindicato do crime que é bem completa. Uma mistura de estratégia com ação de tiro, inspirado num pouco de ficção científica dos mais pessimistas. O game é bastante longo e seu esquema é razoavelmente complexo, como costuma ser nos jogos de estratégia. Um cartão para jogadores ansiosos por desafios que exigem muita estratégia e perspicácia que deda no gatilho.



Com L e R, você movimenta o cursor nas opções da barra de menu. Para acessá-las, aperte Y

Compre apenas as armas essenciais. Se tiver que persuadir alguém, leve a Persua dertron. O botão A compra e o B cancela



Jogando a dois no Versus Mode, não acerte parceiros senão b...
bau b...

CRIME ORGANIZADO

No futuro, a nova ordem falhou em sua tentativa de unificar

e duas táticas básicas: usar a arma Persuadertron (que ra persuadir seus inimigos a mudarem para o seu s ndicato) ou

enquanto você tenta desestabilizar os outros sindicatos, eles fazem o mesmo contra o seu. Além disso, você precisa

taxas de chantagem, comprar e vender armas.

PASSWORD

Western Europ

BBG7JB8KGC

Scandinavia

BBGX2CV0VJ

Central Europ

BB5WQKXLRJ

Eastern Europ

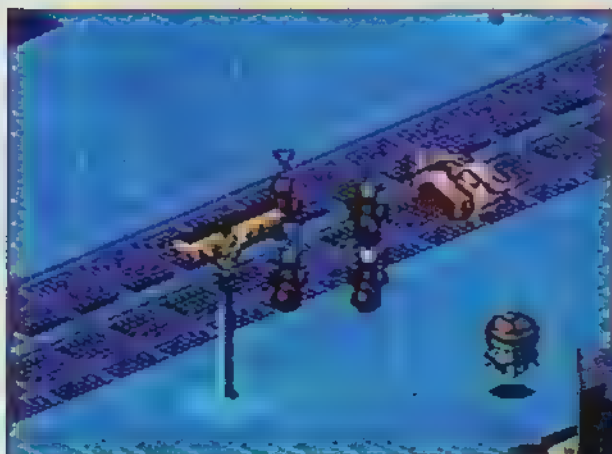
BB5F4SGFLK7E

Ural

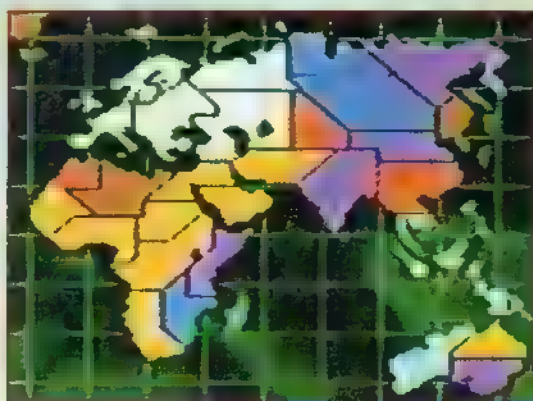
BBSFFOLIGPX9

CUMPRINDO AS MISSÕES

Seu objetivo quase sempre é acertar agentes de outros sindicatos e pegar suas armas ou persuadir alguém a se juntar ao seu grupo. Essas pessoas aparecem indicadas por setas. A primeira vista, o lance pode parecer complicado, mas não é. Principalmente porque você pode conferir seus objetivos imediatos no pé da tela.



Sempre destrua estes pequenos robôs voadores para conseguir armas



Depois que uma missão é completada, seu lugar no mapa fica branco

Use o botão B para entrar e sair dos veículos do jogo. Para dirigir use o Direcional



Se as coisas estiverem realmente complicadas, apele para o Panic M apertando L e R simultaneamente. Assim os níveis de API (adrenalina, percepção e inteligência) sobem e melhoram a atuação dos seus agent

ADMINISTRANDO AS VITÓRIAS

Para manter o caixa do seu sindicato, você pode vender arr excedentes no mesmo lugar onde as compra (Equipment). Tamb pode elevar os mpuestos (Tax), mas isso poderá gerar insat stação rebelião entre as pessoas sub,ugadas (veja no mapa). Além disso, sindicatos r vais irão se aproveitar da situação. Se algumas des co sas ocorrer, você poderá ser obr gado a cumprir uma missão e e, desta forma, gastar outra verba do seu sindicato.

Quando você aperta Start durante a acao, dá para passear pelos cenários movendo o Direcional





KAWASAKI SUPER BIKE CHALLENGE Timer Warner Interactive

Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO



SOM



DESAFIO



DIVERSÃO



JOGABILIDADE



ORIGINALIDADE



Muito repetitivo e sem emoção.
Só para as famílias das bikes.

COMANDOS

↑	Aumentar marcha
↓	Reduzir marcha
A	Acelerar
B	Freio
L ou R	Desviar
Joystick	Desviar a moto

★ Nos marcadores na-
da de novo: número de
voltas, tempo, posição,
desenho da pista.

★ No Options você
escolhe número de vol-
tas (5 a 10), níveis de
dificuldade (1 a 4), cli-
ma na pista e configu-
ração de joystick.

Kawasaki SUPER BIKE Challenge

Não se iluda com o pomposo título deste cart. Em sua estreia nas pistas, a Time Warner pisou na bola. O único desafio de Kawasaki é a paciência. As voltas dos circuitos são longas demais e faltou emoção às corridas. Os gráficos estão bem pobrezinho e o som é capenga. Uma pena, pois games de corrida sempre agradam a mocada.

opções nas pedaleiras

Você pode curtir três modos de jogo tradicionais. No Practice, você dispõe de todas as 14 pistas do game para treinar e pode regular sua moto (câmbio e pneus, basicamente). Ao entrar no Championship, você não pode escolher as pistas e precisa fazer três voltas para a qualificação de largada. No modo Suzuka, o corredor encara o circuito em 8 horas de corrida ininterrupta.



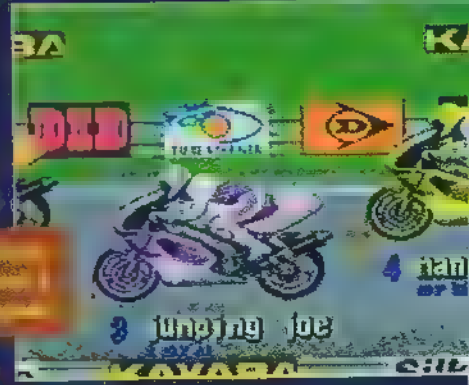
No primeiro modo de jogo, a visão é sempre a mesma da moto.



Com o controle, você pode controlar a moto no jogo.



No segundo modo, a tela é dividida ao meio.



Depois de fazer as três voltas de qualificação, você pode começar a corrida.



No terceiro modo, mais opções: você pode utilizar o R ou o L para controlar a moto.



Quando começa a corrida, os competidores: eles vão te acompanhar toda a volta.



BASS TOURNAMENT USA Sammy

Esporte - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○

SOM ○○○

DESAFIO ○○○

DIVERSÃO ○○○

JOGABILIDADE ○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

A visão de jogo, por detrás do pescador, é a melhor já lançada para o gênero. Muito mais realista!

COMANDOS

- A** Movimenta o barco/Aciona a barra de força (apertando novamente, a isca é arremessada)/Puxa a isca
- X** Solta a bóia para marcar um ponto visitado. Aperte de novo para reco-nhe-la
- L ou R** Desloca o sonar para localizar os peixes



Uma pescaria no conforto do lar, livre dos insuportáveis mosquitos, é o sonho de muito pescador por aí, certo? Então você precisa pelo menos conferir este cartucho, que é o mais realista já visto na telinha e o melhor do gênero já lançado. Deixe os preconceitos de lado e encare um desafio diferente.

TREINO E TORNEIO

O game oferece dois modos de jogo. No Practice você apenas treina, escolhendo o lago, horário, mês, condições climáticas, direção e sentido do vento. Você só não mexe na temperatura ambiente e da água. Já em Tournament a coisa é para valer: você não escolhe lago e a pescaria rola entre 7 e 16 horas. Seu objetivo é trazer cinco peixes vivos para a pesagem, todos com pelo menos 12 polegadas de comprimento. Quem traz um peixe morto é penalizado com 4 onças a menos no peso total. É preciso se classificar pelo menos em terceiro



Emba da foto: peixe, as luzes verdes indicam que ele está vivo

No torneio, se conseguir um peso total de 14 a 15 libras, você já está praticando para a fase seguinte

COM A ISCA N'ÁGUA

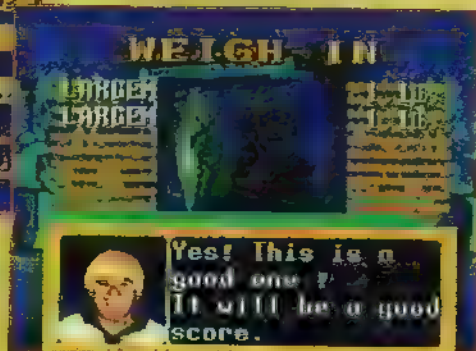
Ao chegar ao lago, escolha um dos pontos pré-selecionados. Quando o sonar apitar, aperte Select para parar o barco. Aí aparecerão as opções Area Move (para ir para outro lugar), Cast (para começar a pescaria) e Information (informações sobre a sua posição). Quando um peixe pega a isca, surge a barra de força no alto da tela. Ela muda de amarelo para vermelho quando o peixe for fisgado. No alto da barra, uma flecha vermelha indica a tensão que a linha pode suportar.



Se sentiu que o bicho está quase pego, movimente a vara lateralmente (Direcional A), para chamar a atenção do peixe



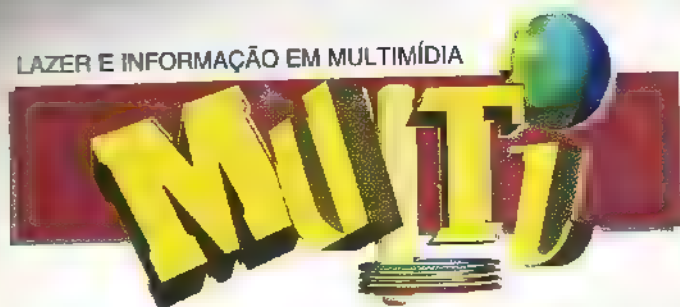
Dê um look na grande possibilidade de iscas. Isto que é detalhismo



TROCA DE EQUIPAMENTOS

Se você apertar Select enquanto estiver pescando, a visão muda e você pode mexer em várias coisas: reposicionar o cursor e apertar o botão A. É assim que você salva o game e aciona a caixa vermelha (para escolher linhas) e a amarela (para iscas).

Quando terminar a pescaria, vá para o W (Weigh In) para a pesagem oficial. Hora de torcer...



O CD vem cheio de novidades em telas, circuitos e opções para os amantes do volante

E merson e Christian Fittipaldi, Maurício Gugelmin, Raul Boesel, André Ribeiro e Gil de Ferran, os superheróis da Formula Indy, vão queimar os pneus no seu micro, na segunda e ultraesperada versão de IndyCar Racing. Os amantes dos simuladores de corrida já entraram em polvorosa em dezembro, quando se aproximava o lançamento deste CD. Além dele, já vem vindo por aí World Circuit 2, também uma das maiores promessas da temporada.

ATUALIZADÍSSIMO

IndyCar 2 só não saiu antes porque o campeonato mundial da categoria não havia terminado (a última prova foi dia 10 de setembro de 95) e faltavam os recordes oficiais da temporada. Você encontrará no CD 32 máquinas, das quais 16 carros e pilotos participaram do Campeonato 95, incluindo os 6 brasileiros. A Papyrus acelerou fundo e não se limitou a colocar um nº 2 ao lado do nome. Fez um game novo, com telas, carros, visuais diferentes, e muito mais apuro gráfico e técnico. Usou recursos que fizeram sucesso no seu Nascar Racing e ainda corrigiu alguns bugs do primeiro game.

MAIS PISTAS

IndyCar 2 traz 15 pistas, das quais 11 já rolavam na primeira versão e quatro são novas: Cleveland (a espaçosa pista do Aeroporto Burke Lakefront), Elkhart Lake, Mid-Ohio e Phoenix. O circuito de Indianapolis ficou de fora, mas poderá pintar em um pacote à parte. O legal é que três brasileiros emplacaram recordes no ano passado: Gil de Ferran em Cleveland, André Ribeiro em Loudon (que na versão inicial era mais conhecida como New Hampshire) e Raul Boesel em Milwaukee. Estão lá para conferir.

INDYCAR

O supertime de piloto brasileiros detona na sua telinha

MENOS PILOTOS

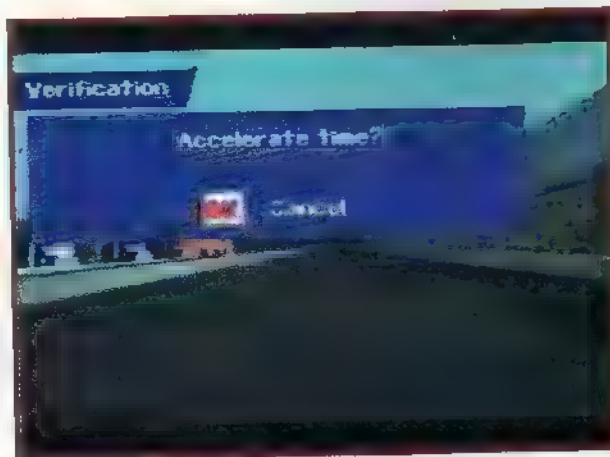
Agora podem correr, incluindo você, no máximo 32 pilotos, dos quais 16 são "de verdade". Dos brasileiros, só o Marco Greco ficou de fora. Você verá na tela de Opponents, que Gil de Ferran nasceu em Paris, na França. Não é erro não! O piloto realmente nasceu lá e foi criado no Brasil, terra natal de seus pais. Uma característica interessante: São Paulo é a cidade que tem o maior número de representantes na Indy. Um detalhe interessante, já que a modalidade é norte-americana.

AS MUDANÇAS

IndyCar2 traz uma jogabilidade diferente da primeira versão: os carros estão "mais duros" e vão exigir mais de você. Mas as maiores mudanças vieram no visual: as telas são novas e cada pista tem sua foto aérea. Na de abertura, há uma imagem digitalizada. O replay também melhorou: agora são onze visões, cinco a mais do que o IndyCar. A maioria delas já havia estreado no Nascar Racing, inclusive a visão Arcade (duas vistas traseiras, por fora do carro).

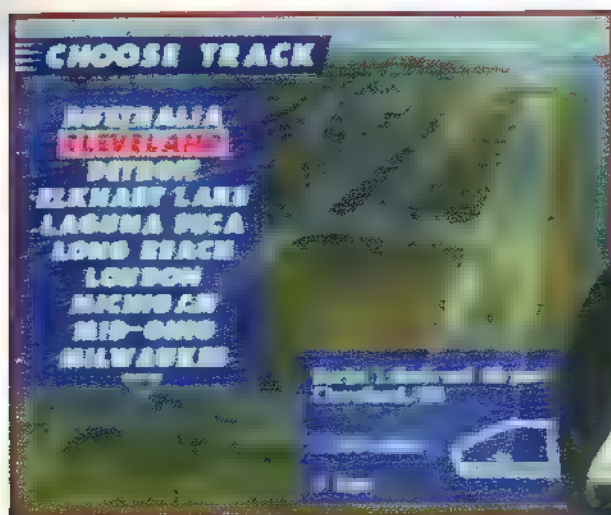
O novo game da Papyrus é rico em detalhes realistas, tanto na jogabilidade quanto no visual. Babante!!

O box continua legal e detalhado como na primeira versão: dá um look nas marcas dos pneus! E ao fundo seu colega de box, Gil de Ferran



A melhoria mais esperada! Agora, quando se decide acelerar o término da corrida, pode-se mudar de idéia no meio do caminho... Ufa!

RACING 2



Cada pista tem sua fotografia aérea. Veja o famoso circuito de Cleveland, onde a corrida rola em uma pista de aeroporto

OPÇÕES TURBINADAS

As opções e configurações do game foram incrementadas. A tela de detalhes gráficos, por exemplo, agora traz três opções para cada item: ligado, desligado e automático. Na de Opponent Strength (potência dos adversários) os limites foram encurtados em 5% acima e abaixo. Agora há também uma opção para habilitar ou não a retomada de velocidade sem perda de tempo. É o Spin Recovery, um "acessório" que funciona como controle de tração.



Rodando em alta resolução num 486DX com 66 MHz, o Indycar perde detalhamento gráfico. Saca o visual com pista e céu apenas!!



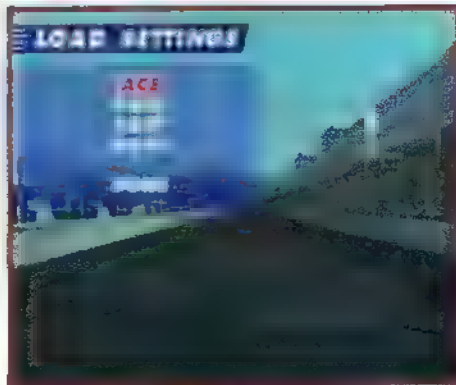
Quanta diferença rodando em um Pentium: velocidade e definição



Confira os carros dos seis brasileiros que disputaram a Fórmula Indy no ano passado



Uma das novas visões do replay, inspirada em Nascar: agora são 11 ângulos para assistir



No Load do box há mais uma configuração pronta: a de qualificação!!

INDYCAR RACING 2

Papyrus

Simulador de corrida

1 jogador (2 com link ou rede)

486 DX2, 66MHz, 45MB HD, 8 MB RAM, monitor SVGA, CD-ROM de dupla, DOS 6.0 ou superior, placas de som SoundBlaster de 16bits ou compatíveis e joystick (recomendável)

Prós: Corrigeu bugs da primeira versão, atualizou carros, pistas e pilotos e ainda trouxe um novo desafio de pilotagem

Contras: Quando jogado em micros não muito poderosos, perde muitos detalhes. A visão por detrás é dispensável

Avaliação

Onde encontrar: Tomorrow Multimídia, Ione (011) 852-4466

9,5

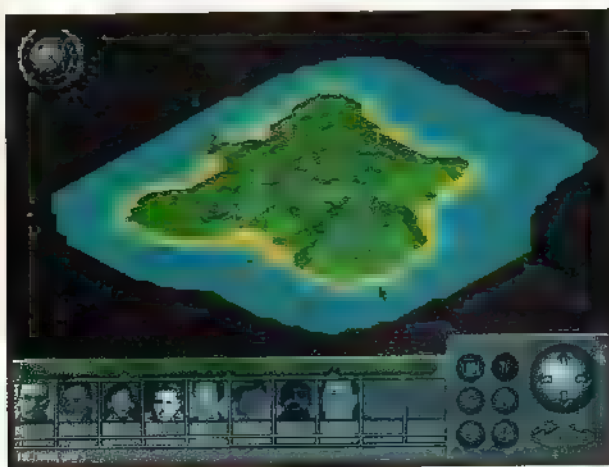


SIM ISLE

Game na linha Sim (abreviação de SIMulador), com toques ecológicos. O jogador precisa garantir a sobrevivência de florestas e suas espécies nativas, aprendendo a "administrar" o ambiente. Pintam problemas com companhias mineradoras, desastres ecológicos e OVNI's, entre outras encrências.

Onde encontrar: MagnaHome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R\$ 46,24



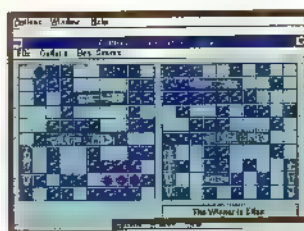
Uma das ilhas que você terá de proteger em Sim Isle. Ao alto, o jogador descobre uma área de desmatamento e investiga, para apurar responsabilidades e descobrir o que fazer

JOGOS PARA WINDOWS

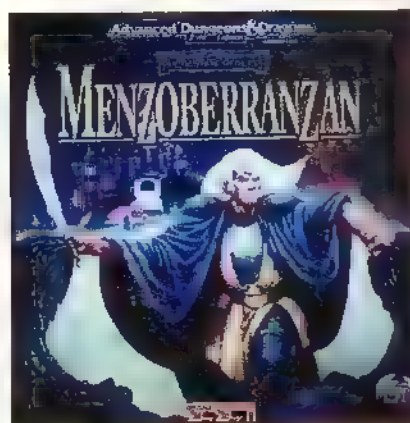
A StarLife do Amazonas lançou, em disquete, o pacote Arcade com oito clássicos para Windows. Chama-se Arcade Solid Gold e vem com os seguintes jogos: Aster Blaster (tipo Asteroids), Bloxx (tipo Tetris), Blackout, Chess (xadrez), Checkers (damas), Slots (caça-níqueis), Roll'Em (dados) e Battle Grid (batalha naval). Roda em qualquer micro que suporte o Windows 3.0 ou superior.

Onde encontrar: StarHot, fone (011) 574-0655, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R\$ 25,00.



MENZOBERRANZAN



Os aficionados por RPG e aventuras com experiências sensoriais, levitações e vãos, estão feitos com Menzoberranzan. Neste game em CD, você participa de batalhas com imagens de alta definição, bons recursos de voz e ação em tempo real. Vale a pena conferir!

Onde encontrar: Magnahome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R\$ 68,81

Mais lançamentos! The 11th Hour da Virgin, é o mais quente. Mas o simulador Sim Isle e o espacial Fury 3 prometem emoções.

The 11th Hour: The Sequel to The 7th Guest



Como o próprio título diz, é a continuação do sucesso The 7th Guest. Neste novo game de suspense, a ação se passa na mansão de Henry Stauff, que ficou fechada por 70 anos após a conclusão do misterioso de 7th Guest. Você é o namorado da repórter Robin Morales e terá que salvar a pele de sua amada. A Virgin caprichou: são dezenas de câmeras, muitos por percorrer, atores excelentes e uma trilha sonora perfeita.

Onde encontrar: Tec Toy, fone (011) 831-2266, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R\$ 79,90

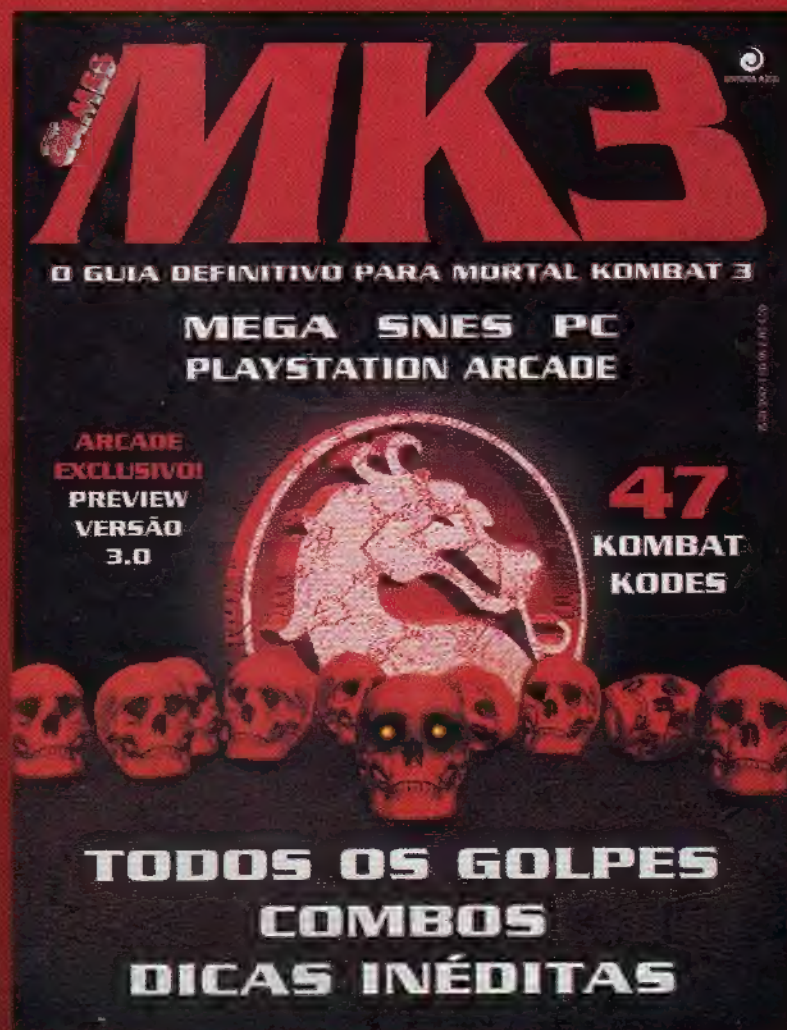
FURY 3

Uma aventura espacial, na qual você pilota uma nave totalmente equipada durante uma guerra intergaláctica. Sua missão é salvar o to planetas da destruição. Fury 3 é um game em CD da Microsoft, que está sendo vendido também na rede de revendedores da Tec Toy.

Onde encontrar: Nas principais lojas e revendas de produtos de informática no país. Preço não fornecido



Vire um animal no Mortal Kombat 3.



EDIÇÃO
ESPECIAL

NAS
BANCA

Este é o mais completo guia já publicado no Brasil sobre o M
Se você perder, o bicho vai pegar.

AÇÃO REVISTA
GAMES



EDITORAZUL

Fundador: Victor Civita (1907-1990)
Diretoria: Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Erica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos, Santiago e Wagner P. Hernandez. **Arte:** Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Regina do Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Peissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsori
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 99, Janeiro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777 - CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05388-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313, Caixa postal 4816, fax: (021) 532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente a Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax: (011) 810-4600, fone: (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Creditcard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IVZ

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA NOSSA EDIÇÃO ESPECIAL Nº

100

**Vai ser
DEMAIS!
IMPERDÍVEL
NECESSÁRIA
ANIMALESCA
ZOOLOGICA**

**Vai ser
"Cem"
comentários**

**EM FEVEREIRO
NAS BANCAS**



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 / 532-1583, Caixa Postal 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: C2 Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-8470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

AS MANOBRAS MAIS QUENTES DOS ANOS 90



NAS BANCAS

R E V I S T A
FLUIR
S U R F É F L U I R


EDITORA
AZUL

VOCÊ VAI QUERER PASSAR AS FÉRIAS ASSISTINDO SESSÃO DA TARDE?



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com seleções reais.

SÓ R\$ 89,90



DONKEY KONG COUNTRY 2
Toda parte do game vendido de todos os tempos, com níveis desafiadores e gráficos incríveis.

SÓ R\$ 89,90



MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

SÓ R\$ 89,90



FIFA SOCCER 96
Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

SÓ R\$ 89,90

PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.

2x R\$ 265,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Flying Nightmares, Road Rash, Mad Force, The Need For Speed, Super Street Fighters 2 Turbo, FIFA International Soccer, Daedalus Encounter, Baliz, Alone in the Dark 2, Captain Quazar, Primal Rage, Wolfenstein 3D.



R\$ 84,90 cada

SATURN

O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.

2x R\$ 310,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA, St. Fighter The Movie, Sim City 2000, FIFA Soccer 96, Worldwide Soccer, NBA Jam TE, Mortal Kombat II, Bug!, Sega Rally, Toshinden, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Shinobi Legends, VR Virtua Racing, e muitos outros.

R\$ 84,90 cada



SONY PLAYSTATION

O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.

2x R\$ 300,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Tekken, Toshinden, Mortal Kombat 3, Fila Soccer 96, Ridge Racer, ESPN Extreme Games, St. Fighter The Movie, Wipeout, Doom, Goal Storm 3D Soccer, Road Rash, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Destruction Derby, e muitos outros.

R\$ 84,90 cada

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

A DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS ESTADOS UNIDOS

Promoções SNES

Simon's Crest	Mega Man X
Donkey K. Land (G.Boy)	Mickey's Great Circus
Double Dragon 5	Mickey Mania
Quadrão Marte	Speed Racer
Mal Fury 2	Stunt Race FX
1 Roc & Built to Win	Super Game Boy
A-1 Part 2	Super Mario All Stars
Legend of Zelda	Tiny Toon Adventures
Amesell Indy Car	X-Men Apocalypse

Últimas Novidades

Breath Of Fire 2 (SN)	NBA Live 96 (SN/MD)
Chrono Trigger (SN)	Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Scooby Doo (SN/MD)
Final Fantasy 3 (SN)	Spawn (SN/MD)
Garfield (MD)	The Mask (SN)
Head on Soccer (SN/MD)	Toy Story (SN/MD)
Kawasaki Superbike (SN)	Vectorman (MD)
Mechwarrior 3050 (SN)	WWF Luta Livre (SN/MD)
Mega Man X3 (SN)	Zoop - Puzzle (SN/MD)

top

- 1 - Yoshi's Island (SN)
- 2 - Killer Instinct (SN)
- 3 - Final Fight 3 (SN)
- 4 - Earthworm Jim (SN/MD)
- 5 - Donkey Kong Country 1 (SN)
- 6 - Game Boy Transparente (GB)
- 7 - Doom (SN)
- 8 - Secret of Evermore (SN)
- 9 - Super Street Fighter 2 (SN/MD)
- 10 - Batman Forever (SN/MD)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

ENTREGA DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

IGUE
GRÁTIS

0800 130 500

**E RECEBA
EM SUA CASA**

DIRECTSHOPPING